53 Počítačové hry & hardware 39 Kč 49 Sk

BŘEZEN '96

Excalibur

00053

9 771210 112005

Dotisk čísel 0-10

Soutěž s Empire

Empire: Profil firmy. **Téma:** Hacking. **Hardware:** SoundBlaster 32 PnP.
Gabriel Knight, This Means War, Knight Chase, Shannara, Terminator Future Shock, Duke Nukem 3D, Exile, Rebel, Bermuda Syndrome, Touché, Abuse, Phantasmagoria, Warcraft II. Plakát: Synergist

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1996. Made in Czech Republic.

Nejbáječnější super

Dovolujeme si vám nabídnout celou škálu Excaliburů, CD-ROM magazínů a Amiga magazínů za velice výhodných podmínek. Objednat a předplatit si zde inzerované kolekce není nijak složité. Stačí poukázat danou částku složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napsat, za co a kolik platíte. Pro snadnější orientaci uvádíme u každé kolekce přehled dodávek i cen a příklad vyplnění *„Zprávy pro příjemce"*. Přejeme vám snadný a rychlý výběr. Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

C poštovní poukázka na Kč =540= h =

slovy PĚTSETČTYŘICET---------- Kč h

Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45

Adresát:
PCP
P.O.BOX 414
PRAHA 1
1 1 1 2 1

Odesílatel:
JAROSLAV ČVANČARA
ČVANČAROVA 7
ČVANČAROV
7 7 7 7 7

Okresní razítko | Podací číslo | Denní razítko

Kč =540= h =

Adresát: Konst. symbol výdajový: 45
PCP
P.O.BOX 414
PRAHA 1
1 1 1 2 1

Odesílatel:
JAROSLAV ČVANČARA
ČVANČAROVA 7
ČVANČAROV
7 7 7 7 7

Ústřižek pro příjemce

C

Kč =540= h =

Adresát: Konst. symbol příjmový: 44
PCP
P.O.BOX 414
PRAHA 1
1 1 1 2 1

Odesílatel:
JAROSLAV ČVANČARA
ČVANČAROVA 7
ČVANČAROV
7 7 7 7 7

Kontrolní lístek

Kč =540= h =

Zúčtovací data plátce

Adresát:
PCP
P.O.BOX 414
PRAHA 1
1 1 1 2 1

Odesílatel:
JAROSLAV ČVANČARA
ČVANČAROVA 7
ČVANČAROV
7 7 7 7 7

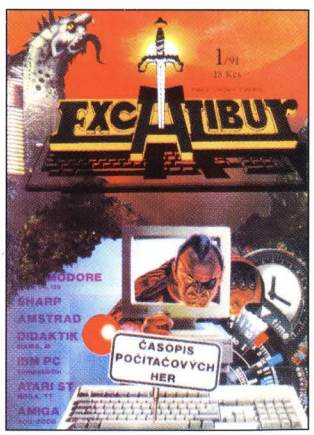
Podací lístek **Pečlivě uschovejte!**

VZOR

Excalibur Classic

O začátcích Excaliburu se vypravují a píší legendy. Mýtickou atmosféru prvních Excaliburů dokázali vykouzlit především Lukáš Ladra (LLG), Andrej Anastasov (ANDREW), Jakub Červinka (Červ) a ing. Josef Ladra (Joris). Většina z vás neměla dosud možnost vidět první čísla na vlastní oči, a proto jsme se rozhodli učinit výjimku a dotisknout Excalibury 0-10 v podobě jednoho lepeného svazku v původní podobě designu jednotlivých stran. Celkový počet stran se bude pohybovat okolo čísla 240. Excalibur Classic se NEBUDE prodávat v obchodech ani u kamelotů, získat ho můžete pouze formou předplatného. Excalibur Classic bude rozesílán od začátku dubna 1996.

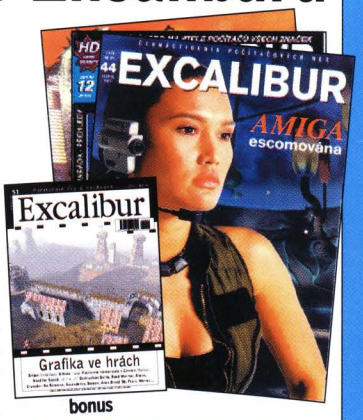
Zpráva pro příjemce
Excalibur Classic = 150 Kč



Excalibur Classic.....100 Kč
doporučeně a balné.....50 Kč
celkem .....150 Kč

Velká série Excaliburů

Senzační nabídka za skvělou cenu! Nyní máte možnost mít doma snad všechny Excalibury, které kdy vyšly a vychutnat si celých šest let vývoje Excaliburu! V našem skladu je pro Vás přichystána Velká série Excaliburů, ve které stojí jedno číslo pouhých 10 Kč! Jako bonus zdarma obdržíte dle vašeho výběru Excalibur 50 nebo 51. Celkem za sérii zaplatíte pouhých 540 Kč!!!



Excalibur 11 - 49* .....390 Kč
Excalibur Classic (Ex0-10) .....100 Kč
bonus Excalibur 50 nebo 51 ....zdarma
poštovné doporučeně a balné .....50 Kč
celkem .....540 Kč

*Excalibur 14 a 18 je k dispozici pouze pro prvních několik set zájemců do vyčerpání zásob.

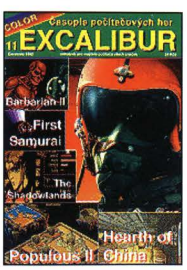
Zpráva pro příjemce (příklad)
Velká série Excaliburů = 540 Kč
bonus: Excalibur 50

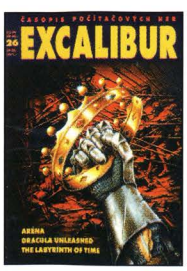
Excalibur upgrade

Pro čtenáře, kteří již v minulosti odebírali u PCP, a kteří dosud nemají kompletní sérii Excaliburů, platí tato speciální nabídka: 1 Excalibur ze série Excaliburů za symbolickou cenu 10 Kč! Podmínkou je odebrat minimálně 15 čísel a Exalibur Classic.

Excalibur 11...49*
(počet čísel krát 10) .....150 Kč a více
Excalibur Classic (Ex0-10) .....100 Kč
poštovné doporučeně + balné .....50 Kč
celkem .....300 Kč a více

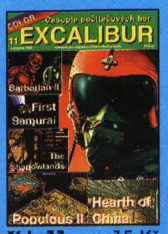
Zpráva pro příjemce (příklad)
Excaliburů upgrade = 300 Kč
Excalibur 20-30,33,38,44,45



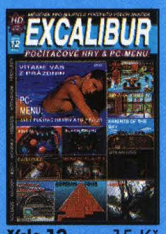


*Excalibur 14 a 18 je k dispozici pouze pro prvních několik set zájemců.

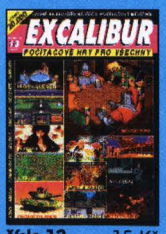
nabídka Excaliburů



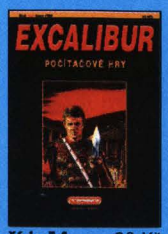
číslo 11 15 Kč



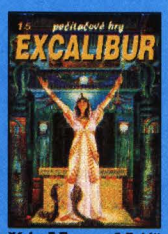
číslo 12 15 Kč



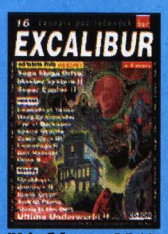
číslo 13 15 Kč



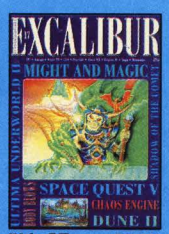
číslo 14 30 Kč



číslo 15 15 Kč



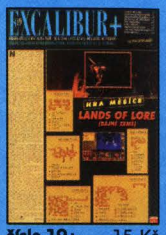
číslo 16 15 Kč



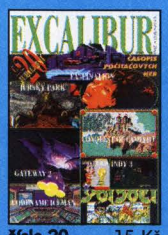
číslo 17 15 Kč

číslo 18 30 Kč

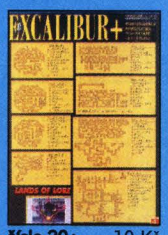
číslo 19 15 Kč



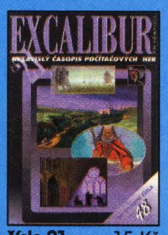
číslo 19+ 15 Kč



číslo 20 15 Kč

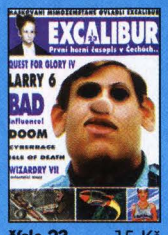


číslo 20+ 10 Kč

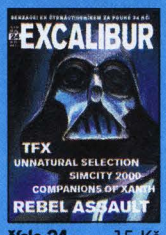


číslo 21 15 Kč

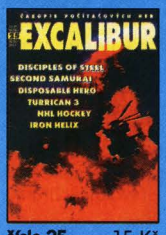
číslo 22 15 Kč



číslo 23 15 Kč

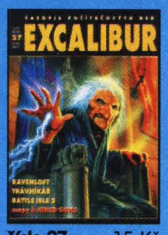


číslo 24 15 Kč



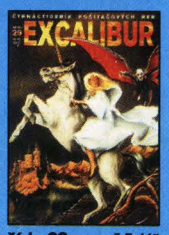
číslo 25 15 Kč

číslo 26 15 Kč



číslo 27 15 Kč

číslo 28 15 Kč

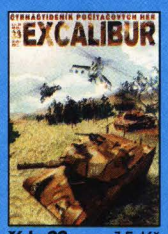


číslo 29 15 Kč

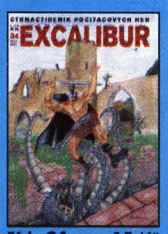
číslo 30 15 Kč

číslo 31 15 Kč

číslo 32 15 Kč



číslo 33 15 Kč

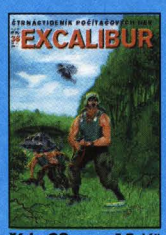


číslo 34 15 Kč

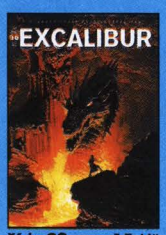
číslo 35 15 Kč

číslo 36 15 Kč

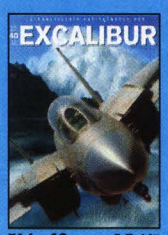
číslo 37 15 Kč



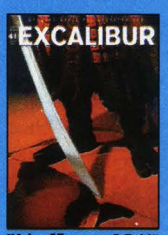
číslo 38 15 Kč



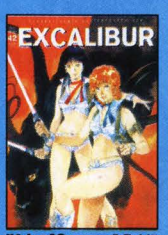
číslo 39 15 Kč



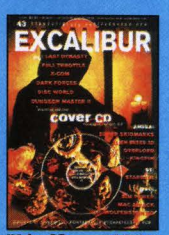
číslo 40 15 Kč



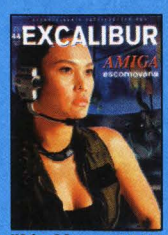
číslo 41 15 Kč



číslo 42 15 Kč



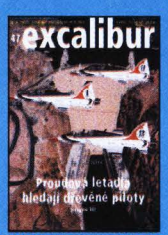
číslo 43 15 Kč



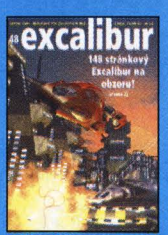
číslo 44 15 Kč

číslo 45 15 Kč

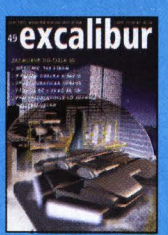
číslo 46 15 Kč



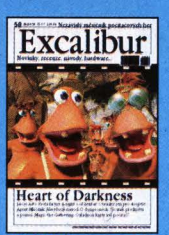
číslo 47 15 Kč



číslo 48 15 Kč



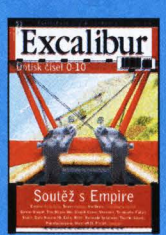
číslo 49 15 Kč



číslo 50 75 Kč

číslo 51 85 Kč

číslo 52 39 Kč



číslo 53 39 Kč

Historické Excalibury

Chybí-li vám pár čísel, pak je pro vás výhodná tato nabídka: **jednotlivá čísla Excaliburu za nízkou cenu** (obvykle je to 15 Kč - cena je uvedena u obrázku). Výhodné je též nízké poštovné a balné 20 Kč. Chcete-li zaslat čísla doporučeně, pak platíte vyšší poštovné 50 Kč.

Excalibur 11...53 .....počet krát cena
poštovné a balné .....20 Kč
nebo doporučeně a balné .....50 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur 20-22,33,38,44,45=105 Kč
poštovné a balné = 20 Kč

Výhra 10.000 Kč!

Předplatné Excaliburu

Máte problémy se sháněním Excaliburu? Pak je následující nabídka určena právě vám. Pokud si předplatíte dosud nevyšlé Excalibury, budeme vám je postupně zasílat až do domu. Navíc získáte **bonus:** Excalibur 50 nebo 51 v hodnotě 75 (85) Kč zdarma! Poštovné hradí Excalibur. Za příplatek 20 Kč ke každému číslu zasíláme Excalibury doporučeně. Každý nový předplatitel bude společně s předplatiteli CD-ROM magazínu zařazen do slosování o hodnotné ceny. **První cena: obnos ve výši 10.000 Kč.** Druhá až desátá cena: počítačová hra dle nabídky v době slosování. Slosování se uskuteční 15.června 1996 a jeho výsledky budou zveřejněny v Excaliburu 57.

roční předplatné .....468 Kč
roční předplatné doporučeně ....708 Kč
půlroční předplatné.....234 Kč
půlroční předplatné doporučeně 354 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur - roční předplatné = 468 Kč, bonus: Excalibur 51

Předplatné CD-ROM magazínu

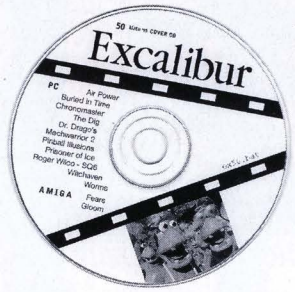
CD-ROM magazín se těžko shání, mají ho jen vybrané prodejny. Pokud si předplatíte CD-ROM magazíny, budeme vám je postupně zasílat až do domu. Poštovné hradí vydavatel. Každý nový předplatitel bude společně s předplatiteli Excaliburu zařazen do slosování o hodnotné ceny. **První cena: obnos ve výši 10.000 Kč.** Druhá až desátá cena: počítačová hra dle nabídky v době slosování. Slosování se uskuteční 15. června 1996 a jeho výsledky budou zveřejněny v Excaliburu 57.

roční předplatné .....900 Kč
roční předplatné doporučeně 1.140 Kč
půlroční předplatné.....450 Kč
půlroční předplatné doporučeně 570 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
CD-ROM magazín - roční předplatné = 900 Kč

Excalibur cover CD

Nabídka pro ty, kteří mají CD-ROM mechaniku a PC nebo Amigu. Dema a další prográmky naleznete na našich CD. Jedno CD získáte za pouhých 75 Kč, takže neváhejte!
Excalibur Cover CD zasíláme vzhledem k problémům s poštovními schránkami doporučeně.



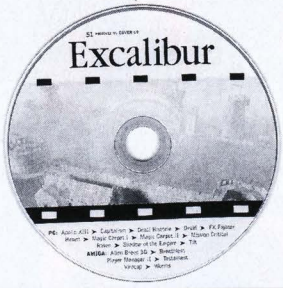
Excalibur Cover CD 43
(PC, MAC, AMIGA) SuperKarts, Dark Forces, Last Dynasty, Darker, Pyrotechnica, X-COM: Terror from the Deep, Star Trek: The Next Generation, Mortal Kombat II, Dungeon Master II...

Excalibur Cover CD 50
(PC) Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur Cover CD 51 (PC) Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

Excalibur Cover CD (počet krát 75 Kč) doporučeně.....20 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur Cover CD 43,50,51 = 225 Kč, doporučeně = 20 Kč



CD-ROM magazín

Další nabídka pro ty, kteří mají CD-ROM mechaniku a PC nebo Amigu. Dema a další prográmky naleznete na našich CD. Jedno CD získáte za pouhých 75 Kč, takže neváhejte! CD-ROM magazín zasíláme vzhledem k problémům s poštovními schránkami doporučeně.

CD-ROM magazín 1
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

CD-ROM magazín 1 .....75 Kč
(PC, MAC, Amiga)
CD-ROM magazín 2 .....75 Kč
(PC, Amiga - vyjde v průběhu března)
doporučeně.....20 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
CD-ROM magazín 1,2 = 150 Kč doporučeně = 20 Kč

Nová i starší čísla v Martinské

Máte-li zálusk na jedno nebo na pár starších čísel Excaliburu a jste z Prahy, doporučujeme vám prodejnu v Martinské ulici 5 v Praze 1. Zde můžete kromě Excaliburů za původní ceny zakoupit i další literaturu, hry, diskety, joysticky a další užitečné drobnosti.

Excalibur 54 vyjde 1.4.1996

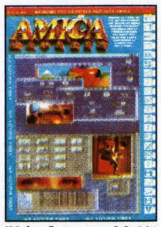
Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít! Jejich cena je opravdu nízká: pouhých 20 Kč za číslo! Výhodné je též nízké poštovné a balné 20 Kč. Chcete-li zaslat čísla doporučeně, pak platíte vyšší poštovné 50 Kč.

Amiga magazín 3-6.....(krát 20 Kč)
poštovné a balné.....20 Kč
nebo
poštovné doporučeně a balné .....50 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Amiga magazín 3-6 = 80 Kč, poštovné a balné = 20 Kč

číslo 3 20 Kč



číslo 4 20 Kč

číslo 5 20 Kč

číslo 6 20 Kč

53 obsah

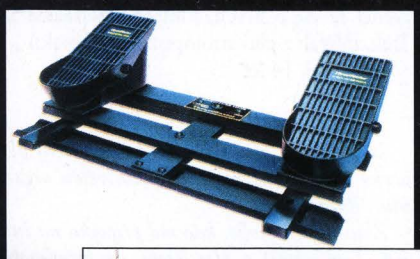
V PŘÍPRAVĚ 10

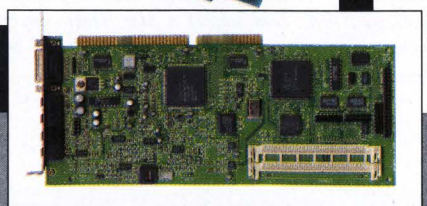
15 **Atrophy**
AKČNÍ, AMIGA 1200
12 **Blood**
3D AKČNÍ, PC
10 **Chewy-ESC from F5**
ADVENTURE, PC-CD
10 **Eatrhsiege 2: Skyforce**
SIMULACE BOJOVÝCH ROBOTŮ, PC-CD
13 **Pinball 3D-VCR**
PINBALL, PC-CD
13 **Red Baron II**
VÁLEČNÝ LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD
11 **Shattered Nations**
SCI-FI STRATEGIE, PC-CD
15 **Slamtilt**
PINBALL, AMIGA 1200
11 **Stargunner**
AKČNÍ SCI-FI, PC
14 **Thexder**
SCI-FI ARCADE, PC-CD
14 **Track Attack**
AUTA, PC-CD

PRVNÍ DOJMY 16

16 **Bermuda Syndrome**
ARKÁDA, PC-CD
17 **Coala**
SIMULÁTOR VRTULNÍKU, AMIGA 1200
19 **Duke Nukem 3D**
3D AKČNÍ, PC
17 **Normality**
ADVENTURE, PC-CD
18 **Tyrian**
ARKÁDA, PC
18 **Shell Shock**
3D ARKÁDA, PC

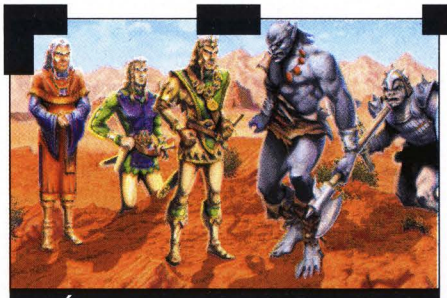
HARDWARE 9





95 *Test:* **Joysticky**
Tomáš Jungwirth se vydal létat. Bez joysticků Thrustmaster by to ale nešlo.

93 *Test:* **Sound Blaster 32 PnP**
Jak dopadl největší konkurent zvukové karty Plug and Play od Gravis Ultra Sound?



NÁVODY 84

88 **Dig, The** PC-CD
90 **Gabriel Knight Mystery, A** PC-CD
84 **Shannara** PC-CD
87 ***tipy a triky*** PC, AMIGA

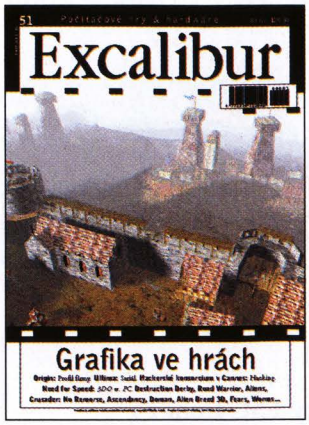
MULTIMEDIA 83

83 **Cinemania 96**
ENCYKLOPEDIE, PC-CD

RECENZE 24

35 **Abuse**
SCI-FI ARKÁDA, PC
56 **Demolition Man**
AKČNÍ SCI-FI, 3DO
74 **Dig, The**
SCI-FI ADVENTURE, PC-CD
62 **Exile**
SCI-FI, AMIGA 1200
26 **Gabriel Knight Mystery, A**
ADVENTURE, PC-CD
53 **Heroes of Might and Magic**
FANTASY STRATEGIE, PC-CD
41 **Ice&Fire**
AKČNĚ-LOGICKÁ SCI-FI, PC-CD
80 **King Quest II**
POHÁDKOVÁ ADVENTURE, PC, AMIGA, MAC
30 **Knight's Chase: Time Gate**
ADVENTURE, PC-CD
38 **Mechwarrior 2**
3D AKČNÍ
54 **Mission Critical**
SCI-FI ADVENTURE, PC-CD
43 **Navy Strike**
LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD
77 **Paranoia**
STRATEGIE, PC-CD
66 **Phantasmagoria**
HORROROVÝ INTERAKTIVNÍ FILM, PC-CD
61 **Pitfall: The Mayan Adventure**
ARKÁDA, JAGUAR
58 **Player Manager 2**
FOTBALOVÝ MANAGER
48 **ProPinball: The Web**
PINBALL, PC-CD
36 **Rebel**
FANTASY STRATEGIE, AMIGA 1200
28 **Shannara**
FANTASY ADVENTURE, PC-CD
72 **Sim Town**
STRATEGIE, PC-CD
65 **Star Rangers**
SIMULÁTOR, PC-CD
68 **Star Trek: A Final Unity**
SCI-FI ADVENTURE, PC-CD
78 **Substation**
3D AKČNÍ, ATARI STE
24 **Terminator: Future Shock**
3D AKČNÍ, PC-CD
70 **Theme Park**
STRATEGIE, 3DO
40 **This Means War!**
SCI-FI STRATEGIE, PC-CD
60 **Torin's Passage**
POHÁDKOVÁ ADVENTURE, PC-CD
32 **Touché**
ADVENTURE, PC-CD
76 **Transport Tycoon Deluxe**
OBCHODNÍ STRATEGIE, PC-CD
42 **Virtual Karting**
ZÁVODY MOTOKÁR, AMIGA 1200
64 **Virtual Karts**
ZÁVODY MOTOKÁR, PC-CD
46 **Warcraft 2**
STRATEGIE, PC-CD
44 **Wayne Gretzky**
SPORT-HOKEJ, PC-CD
39 **Wipeout**
ZÁVODY RAKETEK, PC-CD

dopisy



ZMĚNIL MÉ VNÍMÁNÍ

Ahoj všichni v Excaliburu, jsem vaším čtenářem již od čísla 11. Předešlá čísla se totiž nedají nikde sehnat (fakt). No asi takhle od prvního čísla co jsem viděl v prodeji a na zkoušku koupil (bylo to č.15) se totálně změnilo mé vnímání her, od té doby jsem vaším stálým předplatitelem. No a právě teď se dostáváme k tomu, proč jsem překonal svou lenost a píši vám. Jak jste sdělili v Ex51 (přirozený dovětek vydavatele), že hodláte předplatitelům umožnit předplatné ve výši 50 Kč, no dobře, měli jste snahu se blýsknout s něčím novým, ovšem jestli se ohlédnete časem, zjistíte, že jste něco podobného již udělali a málem bylo po Excaliburu.

Čtrnáctideník, týdeník, to vše bylo myšleno dobře, ale...

No, nebudu vám spílat za chybování, toho nejsem hoden, neb jsem též jen člověk. Prosím vás jen o to, aby jste uvážili všechna pro a proti. Ovšemže bych uvítal více stran či napěchovanější céděčko (zatím si příliš neužiji, protože CD-ROM k A500 je přece jen... snad až u A1200, po které teď jedu), jenže vše nové přináší i spoustu starých chyb. Doufám, že vyřešíte zde nastolený problém ke zdařilému výsledku a prospěchu všem.

Teď bych se už nechtěl vracet k výše uvedenému a rád bych započal listování v Excaliburu s komentáři k jednotlivým rubrikám a tak.

Obsah: přehledný, všeříkající a nijak nepřeplácaný. Dopisy: vyřešeno sparťansky, ale funkčně. V přípravě: stránky, jenž někdy přivádějí k šílenství či k slintavosti, snad jen bych připsal nějaké to varování před možností záchvatu slintavky při prohlížení... První dojmy: bystře informativní. Téma: různorodá témata - nevyčerpatelná studnice správného časopisu. Profil firmy: ojedinělá kombinace informatiky se zábavou a poznáním. Reklamy: no co si budeme nalhávat - znamenají prachy a ty zase kvalitu. Recenze: třešnička na tak výborném dortu, kterým Ex. jistě je, super. Rozhovor: dobrá příležitost seznámit pařany s těmi kdo jim vaří. Hardware: dobrý, no zkuste si pustit hru bez počítače (leda tak na nohu), tady se to myslím obejde bez nějakých průtahů, co... Návody: přehledné, nejsou tak suché či úzkoprsé jako v jiných časopisech. Tipy-triky: asi si vás teď pohorším, ale ROZŠÍŘIT, promiňte mi ten výjev šílenství, ale jsem nátury té, že co nejde to půjde i kdybych tu mrch... měl típdeskou project (mít jí tak). Ale vážně je to dobrý, ale dávejte více těch životabudičů, na kterých nejeden zakyslej pařan rozhodne svou osobitost neztratí jako u drog. Hacking: Téma, jenž se doposud neodvážilo přinést na světlo veřejnosti žádné médium, co alespoň znám (televizi nepočítejte, je to vymejvač mozků). Dobře jste to udělali, to se musí nechat, jen jestli to není příspěvek na toto téma první a poslední. Váš oddaný čtenář

Leoš Jirotek vs. Farmář
Karlov

Dobrá zpráva pro všechny Excaliburmany (a Excaliburwomenky): konečně jsem se definitivně rozhodl dovydat slavné Excalibury 0 až 10 z let 90-92, Excalibury, na který snad nikdo nedá dopustit! Budou v původním designu, kompletní (s výjímkou reklam a některých redakčních stránek), sešité do jediného svazku a počet stran převýší 200. „Excalibur Classic" by neměl chybět nikomu, kdo to myslí s hraním vážně! Je plný recenzí od prvních autorů Excaliburu, jako L.L.G., ANDREW, TAD, Červ a další. -ML

Vážený Farmáři Leoši, předem mé odpovědi bych ti rád poděkoval za tvůj upřímný dopis. Tvůj list jsem uchvátil z důvodu toho, že já jsem tím, jenž se odvážil přinést na světlo výše zmiňované téma. Ale po pořadě. Co se tvé polemizace o předplatném týče, jedná se v těchto časech již o problémech minulých, takže kupředu, zpět ni krok. Céděčko se dá napěchovat jen tím, co nám do redakce přijde a na co nám tvůrci kývnou, a řekl bych, že se tak děje. Tvůj postřeh k části Tipy-triky mě poněkud vyvedl z míry, ale co se dá dělat. Zkusíme přidat. Tvůj zájem o mou reportáž mě potěšil, však mě také stála cirka sedm litrů tělních tekutin a všelijaké narážky od členů naší redakce. Ten rekordní počet recenzí v čísle minulém mi udělal menší čáru přes rozpočet, neboť můj navazující článek o hackingu se prostě nevešel. Pokud se shledá s úspěchem, ani tento nemusí být posledním. -Rattle

STAR TREK

Přál bych si, kdyby jste mi mohli udělat časopis o seriálu, filmu a hrách Star Trek.

Časopis by měl rozměry jako Váš časopis Excalibur a na obálce by byla fotografie vesmírné lodi Enterprise NCC-1701-D a v levém dolním rohu bude obrázek lodi „Kardasianů".

U všech sedmi jmenovaných lodí napište do časopisu všechno, co jsem uvedl u prvních dvou lodí a k tomu do časopisu ještě napište články k těmto tématům - u všech lodí: délka lodi, váha, kolik může každá loď pojmout lidí, nejvyšší rychlost, kolik má každá loď stanovišť fázerů, torpédometů a kde jsou + schematické obrázky atd.

Vím, že žádám hodně, ale je mým snem dozvědět se vše o hrách, filmech a seriálech Star Trek. (Výtah z pěti strojopisných stránek.)

Jan Diviš, 14 let
Lanškroun

Jak je vidět, přílišné sledování televizní obrazovky opravdu neprospívá mladistvému organismu. -Rattle

Zkus najít někoho, kdo má přípojku na Internet. Tam najdeš o Star Treku stovky megabytů informací - texty, obrázky, vše, po čem tvé srdce touží. -Joe

NEJLEPŠÍ HRY Z CELÉHO SVĚTA ... OD NÁS!

Praha: PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1
tel.: 02/24228640 fax: 02/96241199
Brno: COMPUTER CENTRUM, Husova 8a, 602 00 Brno
tel./fax: 05/42218461
Plzeň: CONSUL, Nám. republiky 12, 301 12 Plzeň,
tel./fax: 019/7237357
Pardubice: GAME CENTRUM, Štrossova 124, 530 03 Pardubice
tel./fax: 040/21143
Frýdek–Místek: POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frýdek–Místek
tel./fax: 0658/23217, 20133 L. 11
Ostrov nad Ohří: KRATS ELEKTRONIK, Staré náměstí 18,
363 01 Ostrov nad Ohří, tel./fax: 0164/2694
Ústí nad Labem: HITECH – OD Labe, 2. patro

JKL NEPÍŠE

Vážená redakce! Mám k vám pár připomínek a otázek.

1. Proč už nerecenzuje JKL? Byl to jeden z nejlepších redaktorů - a Amigista.

2. Přál bych si, abyste recenzovali taky nějaké české a slovenské hry - Magic Island, Shadow of the Evil, Dračí historie... Mohli byste udělat také nějakké rozhovory s programátory (českými).

3. Rubriku Dopisy by měla vést celá redakce, a ne jeden redaktor. Jinak jste se hodně zlepšili. Články jako: Testy hardware, Profil firmy, Grafika v poč. hrách, Rozhovory s představenstvem počítačových firem - jen tak dál.

Doufám, že v příštích číslech bude alespoň tolik her na Amigu jako teď v č. 51.

PAVEL Š.
Brno

1. JKL se občas přijde do redakce podívat, ale stále nepíše. Nic netrvá věčně a autoři přicházejí a odcházejí, co naplat.

2. Ale to bysme si přeci přáli taky - recenzovat kvalitní české a slovenské produkty. Snad se už blýská na lepší časy - tebou uvedený Magic Island a Dračí historie jsou toho dokladem. S těmi rozhovory je to složité - českých a slovenských tvůrců není zrovna přehršel, ale pokud se doslechneme, že se něco chystá, určitě se o tom dozvíte.

3. Jak vidno, tuto rubriku nevede jeden redaktor. Fanatic zrovna neměl co dělat, a tak uchvátil valnou většinu dopisů a zpracoval je. To však neznamená, že by na ně odpovídal zcela sám - otázky se většinou týkají oborů, na které máme v redakci specialisty (Martina na omlouvání se, Lewise na sportovní hry atd.) a dotyčný autor shromažďuje odpovědi a připraví je k vydání - toť vše. —Rattle

POSTŘEHY ŠLECHTY

Zdravím Excalibur... *(Až příliš dlouhý úvod jsem si dovolil poněkud vynechat - Rattle).* Vaší výhodou je počet stran, což však nemůžete dát dopisům minimálně 3 strany (ze 148 stran necelé 2 strany na dopisy?!?)? Dobrým zvykem byl plakát a hitparáda, kde jsou? Ve vašem čísle 51 se objevuje víc překlepů než je zdrávo, zbrzděte nárůst. Je to divný, když člověk čte: „...málem jsem shodil ludstr...". Hodnocení se mi zdá objektivní, dobře popíšete hru (ne na styl Andrewa ve Score 24 hra Thexder, na druhou stranu jsem u toho pukal smíchy - dejte do Excaliburu víc humoru).

Hodnotící tabulky jsou dost dobrý (nemusíte je měnit). Přehled článků v Ex. 51 byl dobrej nápad (konečně mám přehled). Reklamy jsou potřeba, ale hned na 2. a 3. stranu? Dalším neduhem je ta nechutná opožděnost (čísla jsou k dostání až o několik dnů později), s tím se nedá fakt nic dělat? Redakce, autoři (to je rozdíl...proč?...je to asi zajímavý) a to všechno okolo se mi zdá schopné, takže doufám, že se dobře vyvinete. Držím vám tedy palce! Nakonec se chci zeptat:

1. Je pravda, že k Excaliburu budou mít předplatitelé CD zdarma (někde jsem to slyšel, četl či co)?

2: Kde se dá sehnat hra Project Nomad (Ex. 51) (už asi nikde, co?)?

3. Jak to, že některé hry z vaší rubriky V přípravě (BI 3, Transport Tycoon Deluxe) jsou ve Score již plně recenzovány?

4. Kde se dá sehnat programovací jazyk C nebo C++?

Ps1: Ex. 49 strana 2: zákeřně jste je sejmuli (haha)!

Ps2: Mimochodem, ten Petr Kozma (dopisy Ex. 51) (je to jen můj názor) je patrně rozpolcená osobnost, která pomlouvá F-29 Retaliator (podle mne dost dobrý na svou dobu) jako stupidní hru, přitom ke konci řekl: „...nejraději mám letecké simulátory..." (nechápu?!?). Na začátek dopisu reaguji: „I ty Ruse!"

THOMAS VON HODEROF
Letovice

Milý šlechtici! V Ex. 51 byly všechny dopisy, které přišly, tak na co 3 strany? Plakát jsi jistě zaznamenal v minulém čísle, nějaká ta hitparáda se taky najde. Za ty překlepy se omlouvám, naši šéfredaktoři o vlas unikli lynči a koumají, jak to navléknout, aby si autoři za svoje články zodpovídali sami. O Andrejově stylu psaní se nebudu vyjadřovat, abych zase nerozpoutal vlnu vzájemného osočování. Co se reklam týče, zauvažuj: která firma by asi stála o reklamu na straně 93? Nevím bohužel, kde leží tvá rodná víska, ale tady v Praze byl Ex. 52 k dostání skutečně prvního. Jsem polichocen, že patřím mezi ty schopné. Rozdíl je v kostce asi ten, že autoři hrají, píší a dumají a redaktoři kritizují a vracejí.

1. Není to pravda.

2. Proč by hra neměla být k dostání pár měsíců po svém vydání? Nech si poslat ceník nějaké větší prodejny softwaru.

3. Viz odpověď na další dopis.

4. Myslím, že jsem Céčko viděl nedaleko Mánesa, jinak viz bod dva.

Abych se přiznal, styl výše jmenovaného se mi vůbec nelíbil (nevím, co má společného jméno konkurenčního časopisu napsané azbukou a první hry ze SSSR), tvůj názor ti nevyvracím. —Rattle

JSEM NAŠTVÁN

Vážená redakce časopisu Excalibur, po přečtení vašeho posledního Excaliburu (mám na mysli číslo 52), jsem se strašně naštval a rozhodl se vám se zlostí napsat. Musím vás upozornit, že tento dopis vás rozhodně nepochválí. Rozdělím svoje zlosti s číslem 52 do několika bodů:

1. Číslo 52 jsem četl ve škole (kamarád ho totiž přinesl) a chci se dozvědět, jak jste mohli v preview na X-COM: Apocalypse napsat tuto větu: Doufáme, že u UFA 3 se nedočkáme „podvodu na hráče", jako tomu bylo u Command & Conquer." (Možná, že ta věta přesně takhle nebyla, nepamatuju si to přesně.) Zbláznili jste se? Vždyť Command & Conquer je špičková hra!!! Jak si to můžete dovolit říct? Je očividně vidět, že autor recenze (tím líp pro něj, že si nevzpomínám ne jeho jméno) nikdy nehrál Command & Conquer! Když jsem to ukázal kamarádovi, jemuž onen prokletý časopis patřil, (jméno kamaráda nebudu jmenovat), tak on se tak rozčílil, že chtěl rozervat tenhle Excalibur a sníst ho. Takže ať si raději onen redaktor nejdřív Command & Conquer pořádně zahraje a pak až ho hodnotí! Abych se uklidnil, vytáhl jsem Score a začal si číst recenzi na Command & Conquer...

2. Dále mě naštvalo, že OPRAVDU DOBRÉ hry podhodnocujete, zatímco takovým multimediálním sračkám, jako je Police Quest: SWAT nebo Silent Steel dáváte vysoká hodnocení. Připadá mi, že jste spíše filmový než počítačový magazín. Tak například: Command & Conquer dostal jenom 65 bodů (!). Police Quest: SWAT (taková zhůvěřilá kravina) dostal 73 bodů. Snad si nemyslíte, že SWAT je lepší? Jestli jo, jste blázni. Ovšem to samé se týká i jiných dobrých her, abych nemluvil pořád o tom Command & Conqueru.

3. Vůbec se mi nelíbí vaše hodnocení nejlepších her roku. Jediné, s čím v hodnocení souhlasím, je hra FULL THROTTLE, kterou jste zařadili jako nejlepší adventuru. Jste blázni! A vůbec Score má mnohem lepší grafickou úpravu. Prostě ze tří herních časopisů, které znám (Score, Level, Excalibur) se mi jevíte jako nejhorší (taky že jste!). Ať žije Score a Level!

Je mi úplně, ale doopravdy ÚPLNĚ JASNÝ, že můj dopis neotisknete, protože nechcete ve svém časopise takovou kritiku. Jsem si ale jist, že se mnou bude (alespoň většina čtenářů) souhlasit.

ZCELA URČITĚ si myslíte, že se nepodepíšu, ale jste na omylu, protože já si za svými názory pevně stojím.

TOMÁŠ L. Z B.

Není problém napsat recenzi za chvíli, ale co objektivita? Může se stát, že se časem vyklube z hry propadák (nebo opačně) a recenze je již otištěna. Co pak? V Excaliburu to řešíme rubrikama „V přípravě" a „První dojmy". V té první vycházíme z informací, které se k nám dostanou od firem, přes internet atp., ve druhé rubrice již máme finální verzi hry nebo demo a pak teprve následuje „Recenze", kde je hra podrobena dost detailnímu testování a kdy obvykle prošla před tím rukama více lidí. Je jasné, že takto vyjde recenze v Excaliburu později, ale zato by měla být psána zodpovědněji a hodnocení by mělo odpovídat kvalitě hry. Je jasné, že hodnocení her je velice subjektivní. Každému se líbí něco jiného, všichni nejsou stejní, protože jsme lidé. Proto se hodnocení různých autorů (ale i čtenářů) liší. Dokladem toho je i Tvoje reakce na žebříček nejlepších her loňského roku, se kterým nesouhlasíš a píšeš, že jsme blázni. Blázni možná jsme, ale žebříček z Ex. 52 str. 98 jsme nevymýšleli, WotaN to stáhl z internetu. Na hlasování se podílelo tisíce „bláznů" z celého světa. Podobně to je i s Command & Conquer. Opravdu to není hra, která by si zasloužila více procent, než dostala. Na tom se shodlo více autorů a KaT svůj výrok napsal zcela nezávisle na jejich mínění (KaT to totiž ani nemohl vědět, neboť nebydlí na této planetě, bydlí v soustavě zvané Hradec Králové).

Výše uvedený postup Excaliburu v hodnocení her má svoji velkou nevýhodu: recenze vychází až po objevení se hry na trhu. Mnozí čtenáři si přečtou pseudorecenze v konkurenčních časopisech, skočí na vysoké hodnocení a následně zapláčí nad výdělkem. Když pak vyjde recenze v Excaliburu, jsou naštvaní, že vyšla pozdě a neuchránila je před špatnou koupí. Jak z toho ven? A jsou recenze v Excaliburu opravdu důvěryhodnější než u konkurence? To bych nechal na čtenářích Excaliburu. Můžete své názory napsat např. na konec ankety (viz strana 52) -ML

THE NEED FOR SPEED

Vážená redakce, při čtení srovnávací recenze na hru *NEED FOR SPEED* na 3DO a PC jsem byl tak překvapen, že jsem se vám rozhodl napsat. Jsem majitelem 3DO-čka a také hry *NFS*. Když jsem začal číst tuto recenzi, tak jsem byl velmi překvapen vaší objektivitou. Měl bych připomínku na pár bodů.

1. Pan Florian a pan Komárek (to asi nebudeme kamarádi, co? -Joe) napsali, že PC verze je přecpána digitálním videem. Tím jste chtěli říct, že na 3DO toto video není? Já myslím, že je a ne zrovna špatné.

2. Oponentovo video. Nevím jak vy, ale já jsem to video nevypínal. Někdy jsem se i zasmál, když mi můj oponent nadával při výhře nebo se smál, když jsem prohrál. Kdo umí alespoň trochu anglicky myslím, že to zase není tak protivné, aby se to muselo vypnout.

3. Psali jste, že 3DO verze neobsahuje zatýkací procedury. Já nevím jak vy, ale já na svém CD mám hned dvě. PC má sice tři, ale rozdíl mezi dvěmi a žádnou je podle mě velký.

4. Dalším bodem je rozlišení. Nevím jestli znáte dostatečné hardwarové vybavení 3DO-čka. Má totiž rozlišení 640x480 a to je standardní SVGA. PC SVGA zvládá až na cituji: „P90 a výše, ale co jsem viděl, tak P120 a 32 MB RAM jen tak tak stačí." Tak nevím, proč jste napsali, že na 3DO je NFS v nižším rozlišení.

5. Uvedli jste, že když se nahrává u 3DO-čka z CD, občas se hra při jízdě seká, což se mi nikdy nestalo.

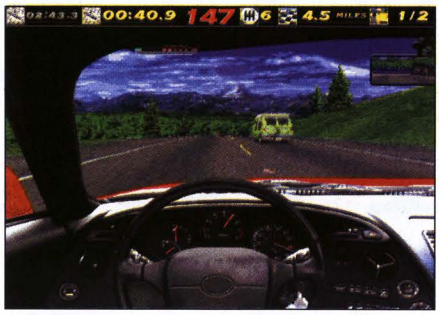
6. Ovládání je podle vás na PC lepší. Konkrétně zatáčení. Na 3DO-čku jsou například tři druhy zatáčení, které se stupňují podle citlivosti stočení volantu.

7. Dále mě zarazil citát: „Budete se radovat z každé dobře projeté zatáčky, z toho, že ujedete poldům, kteří jsou nesmírně vytrvalí (což na 3DO nebyli). V mé hře se poldové vyskytují dost často a jsou tak vytrvalí a dotěrní, že mě i šťouchají dozadu a snaží se mě předjet. Občas mě i zablokují.

8. Tím posledním problémem jsou obrázky. Jakým způsobem jsou obrázky nasnímané u 3DO-čka a PC je obrovský rozdíl. Jako byste chtěli hráčům ukázat, jak hrozná grafika u 3DO je. Přitom ve hře je grafika na úplně jiné úrovni. Na PC jsou však obrázky nasnímány perfektně. Nemám nic proti PC. Mám spoustu kamarádů, u kterých si na PC zahraji hodně vynikajících her. Ale styl, jakým srovnáváte recenze s PC se mi vůbec nelíbí. Ono to totiž vypadá, jak kdybyste chtěli ukázat, že 3DO je k ničemu a není nic než PC. Jestli píšete takhle i ostatní recenze, pak si nedovedu představit, jak musí váš časopis vypadat. Nechci vám hodnotit vaši práci, ale mohli byste se nad tím alespoň trochu zamyslet. Co si mají potom myslet majitelé 3DO-čka, když si přečtou vaše recenze?

Viktor Cetl
Znojmo

Předem bych chtěl upozornit, že Roger T. raději odjel na hory, takže jsem zbyl na odpovědi sám. Chci však upozornit, že recenze byla srovnáním ***RŮZNÝCH VERZÍ JEDNÉ HRY A NE DVOU POČÍTAČŮ*** *(resp. počítače a konzole). Tak a teď k otázkám:*



1. Teď budu citovat sám sebe: „Kompakt je přecpán digitálním videem." Je to suché konstatování a pro 3DO z toho nic nevyplývá.

2. Anglicky umím docela dobře, takže jsem nejprve oponentovým hláškám na 3DO pozorně naslouchal. Ale když do mě začal znovu rejpat, utnul jsem ho. To ti to tak vadí?

3. No, ehm, my jsme nic takového nepsali. Recenzi jsem si četl do zblbnutí dokolečka, ale nic takového jsem tam nenašel, jen tam je zmínka o tom, že u PC verze jsou tři policejní videa. Z obrázku v recenzi 3DO verze je jasně vidět, že tam policajti jsou.

4. 3DO skutečně má grafický mód 640x480, ale v něm jsou jen některé statické obrázky v NFS, jízda běží ve 320x240. Tebou citovaná věta se vztahuje ke hře na PC v SVGA při plných detailech. S Rogerem T. jsme při testování jezdili na DX2/66 v SVGA při středních detailech.

5. Zajímavé, mě jo. Ale tento efekt trvá poměrně krátce (asi 0,3 s), takže si jej možná ani nepostřehl. U PC se to nestává.

6. Zase musím konstatovat, že jsme nic takového nenapsali. Pouze že ovládání je „výrazně citlivější než u 3DO verze." Každému sedí jiná citlivost. Mě ta na PC moc nesedla.

7. Každou trať jsem na 3DO dojel třikrát. Za tu dobu mě policisté chytili jen jednou, a to ještě díky tomu, že jsem se vyboural. Jinak jsem jim téměř okamžitě ujel. Promiň, ale píšu o tom, co vidím.

8. Rozdíl mezi screenshoty z 3DO a PC je skutečně propastný. Je to hlavně tím, že se obraz z 3DO musí digitalizovat, zatímco na PC se obrázky stahují softwarově. Ale i některé obrázky z 3DO jsou výborné - ty stáhl Fanatic z Internetu. Ostatní digitalizoval Lewis pomocí digitizéru na Amize, ale z vlastní zkušenosti vím, že by určitě šly vytáhnout ve vyšší kvalitě.

Tak tím jsem snad do této problematiky vnesl trochu světla. Snad bych jen dodal, že Lewis The Need for Speed trochu podhodnotil, protože tenhle titul, nejlepší z her na 3DO své doby, pomohl prodat obrovské množství tohoto stroje. Doufám, že zůstaneš naším čtenářem a budou se ti zamlouvat recenze na 3DO našeho nového ambiciózního autora Fanatica. S pozdravem -Joe

K těm obrázkům: již z principu nelze docílit stejné kvality obrázků, pokud jsou jedny stahovány softwarově a druhé digitalizovány. Digitalizace je nutná v případě, pokud nejdou obrázky stáhnout softwarově. -ML

ŠKYT!

Nazdar vy EX šílenci (tak od toho se distancujeme -red.) (já tedy ne -EX šílenec), teď budu mluvit za všechny ty amigácký pařany. Myslím si, že se dost dobře vyčochtaně držíte (to byl kompliment!). To s tím zlevněním bylo perfektní na těch 100 stran! Taky je dobrý, že už máte zase použitelný svorkovaný plakát. Tak teď k tý Amize. Doufám, že zvětšíte počet recenzí na Amigu (ať žije navěky! Živijó, živijó, škyt!), protože se to snižuje a že se nepropadnete tak hluboko do (raději cenzored) jako Score, v jehož minulém čísle nebyla jediná recenze her na Amigu.

P.S.: Tímto bych chtěl poděkovat ESCOMu, že se Amigy tak mateřsky ujal.

Daffy Duck (qá qá -Joe)

V čísle 52 bylo málo recenzí, protože bylo málo her, dnes už by to mělo být o moc lepší. Opatruj se a nechoď tak často do hospody!

P.S.: Vůbec není zač, situace na herním trhu je stejná jako po krachu Commodore. Ale až budou nové Amigy, tak... -Joe

IMPRESSUM: Excalibur 52. Měsíčník počítačových her & hardware. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Vydavatel a šéfredaktor: Martin Ludvík. Redakce: Josef Vaněček (LEE), Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle). Administrativa: Petra Vaněčková. Inzerce: Klára Dosoudilová, tel.: 02/667 123 15-6. Grafika a DTP: Martin, Eva a Pavel. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia a.s. Roční předplatné: 12 x 39 = 468 Kč, půlroční předplatné: 6 x 39 = 234 Kč. Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu! Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25. 7. 1994. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

v přípravě

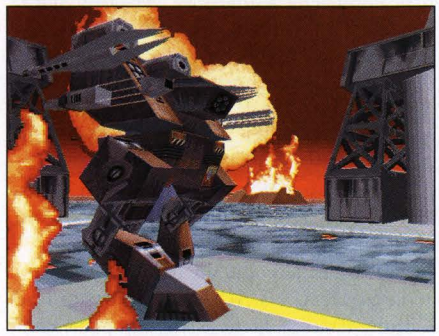
Earthsiege 2

platforma: Win95, PC-CD
typ: simulátor
žánr: roboti
distributor: Sierra
datum vydání: březen 1996

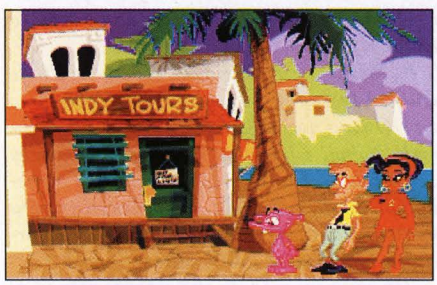
STANISLAV PROCHÁZKA

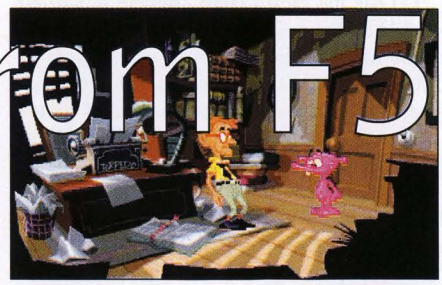
Cybridi, kteří v prvním díle neuspěli, znovu kují svoje černé pikle, kterak opět Zemi napadnout. Na Zemi samozřejmě o jejich plánech vědí, takže není divu, že se zbrojí jak o život. K odražení útoku Cybridů vám dopomáhá nejen Bůh, ale i laser o síle 500 gigawattů. Nebojujete sami a proto se musíte přispůsobit taktice celé squadry.

Po odražení útoku letíte napadnout Měsíc a protože tamní atmosféra není příliš přívětivá, tak byla vyvinuta nový stroj: Razor (pro laiky břitva). Razor je snadno ovladatelný a nabušený zbraněmi, takže žádný strachy. Každé vítězství znamená jen jeden další den v boji o přežití, ale jedna prohra znamená smetení lidské rasy z povrchu Zemského. —**Amph**



Chewy- ESC from F5





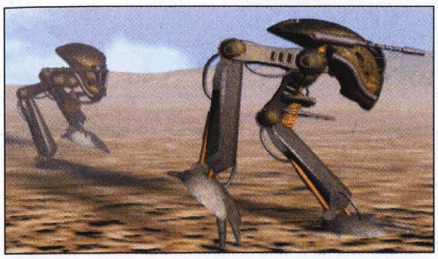
STANISLAV PROCHÁZKA

platforma: PC-CD
typ: adventure
žánr: cartoonovka
distributor: Blue Byte
datum vydání: leden 1996

Chewy, čtyři stopy (metr dvacet) vysoký alien, hledá svého přítele Lt.Clinta. Jak už to bývá, Chewy padl do spárů odporným a zlým hlávkám zelí a je držen na jejich ještě odpornější planetě F5. Ale žádné zmatky! Právě vy pomůžete Chewymu uniknout z platy F5 a posléze vyhledat Lt. Clinta, který je na matičce Zemi. Při své anabázi potkává Chewy Howarda, podivného spisovatele, kterého nudí jeho vlastní psaní, dále narazí na Scream Queen, která tráví většinu svého času vříkáním ve druhořadých filmech. S touto squadrou se Chewy chystá nejen najít Lt.Clinta, ale také zachránit Zemi před smrdutými hlávkami zelí a před nesnesitelnou nudou. Výrazně komiksová grafika a mluvené dialogy by měly přispět k úspěchu této hry (minimum je 386 a 4 MB RAM). —**Amph**

KAREL POUSTKA

Shattered Nations



platforma: PC-CD
typ: strategie
žánr: sci-fi
producent: Blizzard Entertrainment
datum vydání: léto 1996

Firma *Blizzard Entertrainment* si před pár lety udělala jméno strategií *Warcraft*, vycházející nepřehlédnutelně z legendární *Dune 2*. Nedávno vydala pokračování *Warcraftu* a na poli strategických her chce zůstat i v dalším svém připravovaném projektu *Shattered Nations*. Narozdíl od *Warcraftů* se děj přesune z žánru fantasy do oblasti science fiction.

Jaký úkol by se asi tak mohl objevit ve sci-fi strategii, co myslíte? Ano, správně, je to opět záchrana lidstva před vyhynutím. Úkol pro počítačového hráče stejně běžný jako polední pauza pro dělníka. Hra začíná trpkou vzpomínkou na časy míru a pokoje, které vládly před TÍM. Co TO bylo, se autoři nezmiňují. Možná proto, že by nám už život nikdy nechutnal stejně, kdybychom se o TOM dozvěděli. Pravděpodobnější ale je, že se autoři nechtěli párat s vymýšlením nějaké alespoň na první poslech rozumné katastrofy. Hlavní pozornost je soustředěna na situaci, která zavládla po, řekněme třeba, ohnivém dešti. Tehdy se ujal vlády náš starý známý ze zkouškového období, chaos. Teď rozvrácená společnost čeká na někoho, kdo by vystoupil z řady a dal všechno do pořádku. Takže je to zase na vás.

Začíná se v totálně zničeném světě, kde máte k dispozici prostinké jednotky a ještě prostší zbraně. Postupem času musíte obnovit a upevnit základy pro přežití a pokrok lidstva, budete muset zvládnout ekonomický systém, který se bude rozvíjet přímo úměrně tomu, jak budete zvedat z popela technologické výdobytky minulosti. Nemine vás ani velení početným jednotkám, které mohou sestávat, díky technologickému rozvoji, třeba z parních obrněných vlaků nebo pěchoty, vybavené laserovými zbraněmi. Systém hry je vytvářen tak, abyste si mohli vybrat, zda budete plnit managerské funkce, nebo se budete věnovat pouze všeobecným problémům a úkolům. Po ruce vám bude také poradce, kterého budete moci použít k plnění stále se opakujících úkolů a který vám tím pomůže zvládat neustále rostoucí počet surovin, jednotek, populace, atd. Úplně určitě můžeme počítat s možností hry proti kamarádům ať už přes modem, sériovou linku nebo síť.

Minimální konfigurace, 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA a Double Speed CD-ROM, není zrovna nenáročná, proto doufejme, že této konfigurace dokáží autoři plně využít. Uvidíme, zda fakt, že hra bude chodit pod Windows 95, bude kladem, nebo záporem. Pokud se *Blizzardům* tahle strategie povede, nebude nikoho, kdo by pochyboval o tom, že dokážou víc, než opisovat od *Duny 2*.

—Fanatic

KAREL POUSTKA

Stargunner

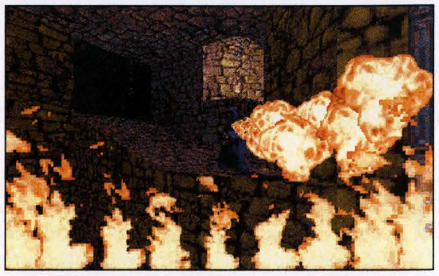
platforma: PC
typ: akční
žánr: sci-fi
výrobce: Apogee
datum vydání: už to mělo bejt

Taky si někdy vzpomenete na *Xenon 2*, *R-Type* nebo *Project X*? Pohoda a zábava v kabátě nečinícím si nároky na vaše mozkové závity. A to je pravé odreagování. Povzbuzení sebevědomí (nebo taky ne), když si začínáte říkat, že vašimi reflexy byste u doktora Pavlova jako pes chcípli hlady? Spousta dalších věcí točících se kolem mého mládí se mi vybaví, když slyším tahle jména. Doba, kdy nikdo z nás netušil, že se za těmi pobíhajícími panáčky a vybuchujícími raketkami skrývá nějaký příběh, třeba záchrana lidstva nebo záchrana lidstva.

Ale zpátky do přítomnosti. Jaká náhoda, že příběh *Stargunnera* je o záchraně obyvatelstva vzdálené planety. K Amdaře, tak se ta planeta jmenuje, před mnoha lety připluly ve vší počestnosti, míru a touze po spolupráci vesmírné křižníky z planety Barak. Přátelští Amdařané je přivítali a pomohli jim zkolonizovat jednu neosídlenou planetu blízko Amdary. Ale jak se brzy ukázalo, Amdařané si na svých prsou hřáli hada a z po spolupráci toužících Barakianů se vyklubali Barakiané lačnící po dobývání a plenění. V následující vyčerpávající válce se ocitli Amdařané v pasti, totálně obklíčeni, a svojí jedinou naději vložili do vytvoření elitní jednotky. Ta má za úkol se pokusit, ještě než se Amdařané vzdají přesile Barakianů, proniknout do srdce Barakianského impéria, k planetě Barak, a udělat paseku v tamních třech pevnostech, kde kotví velká část Barracké flotily určené k finálnímu úderu na Amdaru. Pokud jednotka, Amdařany pojmenovaná „Stargunners“, překvapí Barakiany a její mise bude úspěšná, ještě není pro Amdaru všechno ztraceno.

Příběh určitě není z nejoriginálnějších, ale také není bez jistého naivního kouzla a zjednodušujícího nádechu Star Wars. Teď trocha technických věcí. Grafika hry bude v trochu modifikovaném rozlišení 320x240. Pozadí budou tři, paralaxně, prý i superrychle, skrollující, nepřátelé budou mít asi 75 druhů strojů, s kterými se vám budou chtít dostat pod kůži. V probíjení se třemi pevnostmi na Baraku vám budou pomáhat různé bonusy a zbraně poházené všude možně kolem. Do toho všeho bude hřmít dvanáct kanálů stereo zvuků s nějakým tím vesmírným motivem, tvořícím tu správnou škvařivou náladu. Navíc by měl být *Stargunner* docela rychlý, prý 60 fps na většině konfigurací, jestli vám to teda něco říká.

Ne, opravdu si nemyslím, že by *Stargunner* mohl navodit něco takového, jako je atmosféra časů minulých nebo snad překonat některou z výše uvedených klasik. Ale zábava a popud ke vzpomínce, to oboje by *Stargunner* mohl být. **—Fanatic**



Blood

KAREL POUSTKA

platforma:	**PC-CD**
typ:	3D akční
žánr:	krvák krvavej vošklivej
výrobce:	3D Realms
producent:	Apogee
distributor:	US Gold
datum vydání:	ve hvězdách

Jak se zdá, *3D Realms* se snaží vyždímat ze svého *Build* enginu, co se dá. I přes zrušení projektu *Ruins* bude připravovaná hra *Blood* v pořadí již ... hmm ... jeden, dva, pět ... no ... několikátým produktem vyrobeným pomocí tohoto enginu.

Jak asi tušíte, příběh nebude tím, čím by chtěli autoři zaujmout. Dá se to vytušit i z těch pár řádek, které o příběhu poskytli. Kusé informace typu „zapalte dynamit, hoďte ho mezi zombíky a vychutnejte si jejich vnitřnosti nesoucí se vzduchem" hovoří za vše. Přesto bych vás nechtěl ošidit o jméno hlavního padoucha Tchernoboga a taj(em)né organizace Secret Society, které máte samozřejmě ZNIČIT ;-). Procházet se budete pestrou paletou jejich nemovitostí (pevnosti, hrady a doly) a na mušku se budete snažit dostat krysy, netopýry, pavouky, zombíky, gargoyly, pekelné psíky a jejich pány (a další fíky). Tak a je to.

Věcí, kterou by měl *Blood* zaujmout nejvíce, budou jistě zbraně, respektive civilní předměty a jejich kombinování za účelem získání vražedných nástrojů. Jako příklad může posloužit malá ilustrace, ve které účinkují zapalovač a spray, tvořící společně cosi na způsob plamenometu. Použití najdete, jak můžete vidět z obrázku, i pro figurku voodoo. Jinak můžete vzít do ruky třeba vidle, dynamit, obligátní pistolku, samopal nebo klasickou a nepostradatelnou brokovnici.

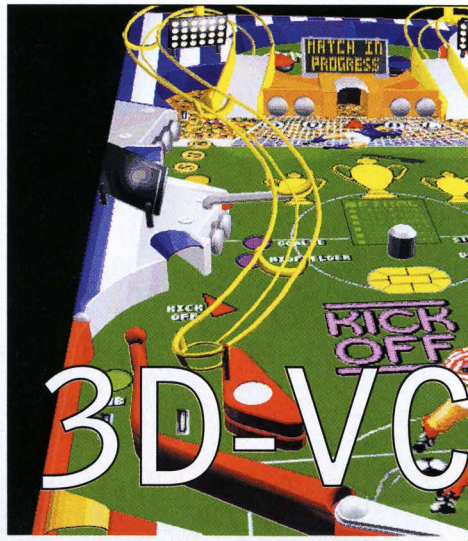
Hra je koncipovaná jako akční adventura. Každá z neznámého počtu epizod bude mít devět úrovní normálních plus jednu skrytou. Na každou epizodu a úroveň se budete moci dívat ze zvláštního pohledu ze vzduchu a promýšlet akce i po strategické stránce. Hra bude mít realistické stíny, světelné efekty i reálný fyzikální model (Takže mrtvoly budou létat vzduchem naprosto realisticky).

O minimální a doporučené konfiguraci se zatím nic neví, ale připravte se na to, že současný standard se pravděpodobně promění na minimální konfiguraci. Také datum vydání je nezvěstné, ale rozdíl proti *Shadow Warrior*ovi je v tom, že se o vydání *Blood*u nehovoří ani typickou frází firmy *Apogee:* Bude to, až to bude.

V předchozích číslech v této rubrice jste měli možnost seznámit se s dřívějšími projekty *Duke Nukem 3D* a *Shadow Warrior.* Laik by měl skoro strach, aby s takovou záplavou 3D titulů programované stejným enginem a stejnou firmou (připočtěme ještě *Tekwar* a *Witchhaven*) nedošla autorům invence a inspirace. Ale ten, kdo viděl oba tituly zmiňované v závorce a posléze *Duke Nukem 3D,* nahlédl, že se jejich kvalita zvyšuje kus od kusu. Ostatně, přesvědčte se v recenzi na *Duka* v tomhle čísle.

P.S. Ke konci psaní tohoto článku jsem se zastavil. O čem tahle hra vlastně je? Bude zábavná, užijete si s ní, odreagujete se? Budete mít dobrý pocit po pěti hodinách strávených

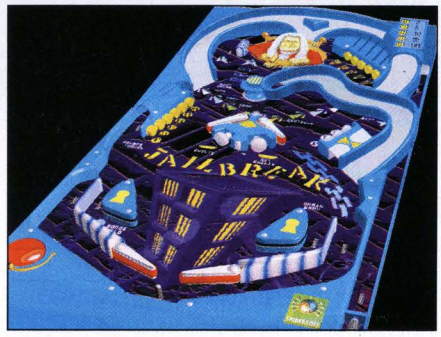
před obrazovkou, z které pomalu odkapává „blood"? Jak může pobavit pohled na létající vnitřnosti? Opravdu nevím jak. Zkuste se nad tím, prosím vás, zamyslet. **—Fanatic**



Pinball 3D-VCR

platforma: PC-CD
typ: hospodská
žánr: pinball
distributor: 21st Century
datum vydání: jaro 1996

STANISLAV PROCHÁZKA

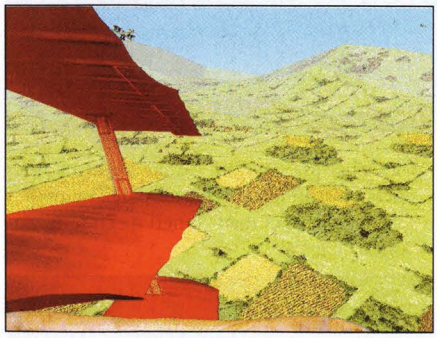


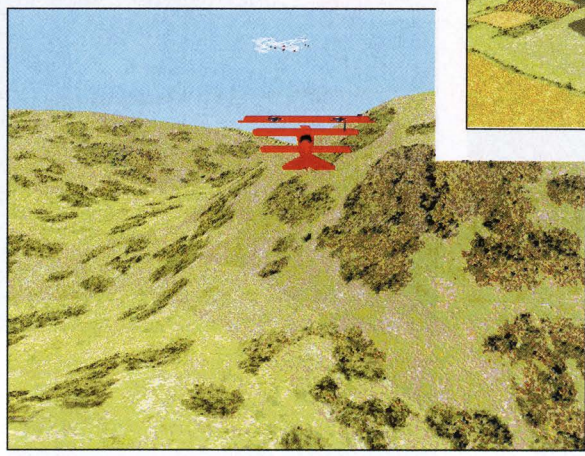
V materiálech *21st Century* se píše, že nám jejich nový flipper doslova nakope p...l. No, to jsem tedy zvědav. Hlavní novinkou (kromě toho, že je teda 3D-no to už je dneska snad každý pinball) je vestavěný rekordér, který umožní nahrát si celou hru a pak si jí přehrávat s nostalgií (a prstem v nose) nebo jen pro potvrzení pravidla „chybama se člověk učí". Multiball-musí ho mít každý pinball, ale speciálně tento 3D kousek by měl mít multiball až s 10 (slovy deseti) kuličkama najednou. A to už je asi pěknej cvrkot. Pokud vám jsou obrázky odněkud povědomé, tak vězte, že design stolů je stejný jako u *Pinball Mania*.

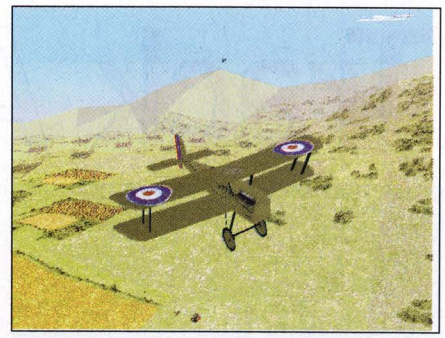
—Amph

Red Baron II

platforma: Win95
typ: válečný simulátor
žánr: letadla
vydavatel: Sierra
datum vydání: podzim 1996





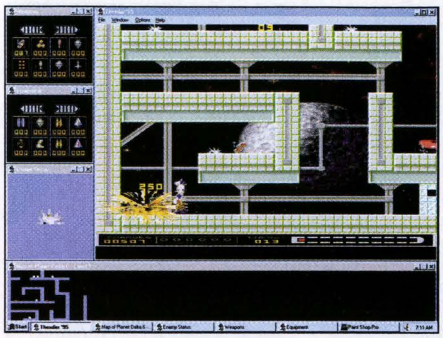


STANISLAV PROCHÁZKA

Správná volba pro fanoušky 1. světové války. Války, ve které byl vývoj letecké techniky ještě v plenkách. Stáváte se pilotem, který, stejně jako mnoho ostatních, je připraven hájit nejen svojí čest, ale také získat titul *Ace of Aces*. Takové ocenění lze získat až po sestřelení nejméně pěti nepřátelských pilotů. Nejslavnější z těchto es byl Manfred von Richtofen, který ze svého červeného trojplošníku Fokker sestřelil více než 80 letadel (odtud tedy přezdívka Red Baron). Ve vlastní hře si můžete vybrat, zda budete hrát za Němce, Francouze či Angličany po celé období let 1914-1918. Během hry je možné (samozřejmě kromě letů) pokecat se svými parťáky v oficírském salónu, sledovat svoje postavení v žebříčku *Ace of Aces* atd. Kromě již daných úkolů v jednotlivých misích (napadení nepřátelské squadry, zničení letiště, doprovod bombardérů, útok na Zeppeliny..) je možné vytvořit si nové mise pomocí *Mission Generator*u. Nepsaným pravidlem je hra po síti nebo po modemu. Ve hře je použita (prý) nová revoluční technologie 3Space TM. Není bez zajímavosti, že šéf týmu, který tuto hru vytváří, je fanouškem akrobatického létání, pracoval na Falconech a je pravděpodobné, že vztah k letadlům zdědil po svém otci, který byl pilotem v US Air Force.

—Amph

Thexder



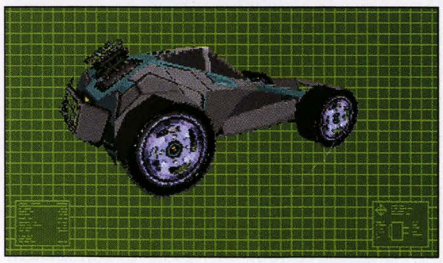
STANISLAV PROCHÁZKA

Nevyrovnané účty mezi supermoderními roboty. Prostě se chystá další kybermaso! Prohánite svého robota (který se může kdykoliv proměnit v tank nebo bleskurychlejší letadlo) přes 50 rozsáhlých bludišť, ve kterých se to jenom hemží různými modely nepřátelských alienů. Ovšem, že hra je relativně jednoduchá jen do chvíle než vám cestu zkříží cestu jeden ze sedmi podobných mutantů jako je ten váš a nemíní se připojit k vaší misi. Největší výhoda této hry je, že jí lze hrát v síti a každý z až osmi hráčů pak má svého koně. Hra by měla být se svým plným multitaskingem ušita na míru Windows95 (pche).

—Amph

platforma: PC-CD, Win95
typ: arcade
žánr: sci-fi
distributor: Sierra On-Line
datum vydání: konec listopadu 1995

Track Attack



platforma: PC-CD
typ: simulátor
žánr: auta
distributor: Microprose
datum vydání: březen 1996

STANISLAV PROCHÁZKA

Další káry od *Microprose*. Ovšem na rozdíl od *Formula One Grand Prix*, jenž je realistický simulátor, by měl být *Track Attack* jaksi arkádovější a to se vším všudy. Sbíraní paliva, skoky, loopingy, zkratky atd. atd. *Microprose* dále slibují inteligentní počítačem řízené protivníky, možnost hrát po síti či modemu (pche, samozřejmost), možnost výběru

soundtracku, přepínání pohledu kamer a další vymoženosti dnešní doby. Grafické provedení hry by mělo být velmi, ale opravdu velmi propracované. Namátkou jmenuji alespoň plamény a čoud při zapnutí turba, horkem vířící vzduch nad silnicí. Pokud tedy nezůstane jen u slibů, tak se mají roadrunneři na co těšit.

—Amph

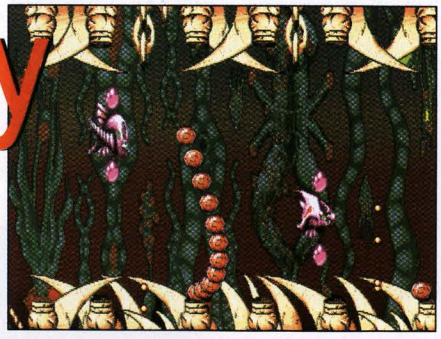
platforma: Amiga 1200
typ: simulace
žánr: pinball
distributor: 21st Century Ent.
datum vydání: jaro '96

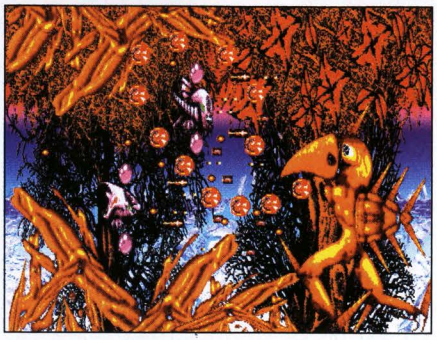
Slamtilt

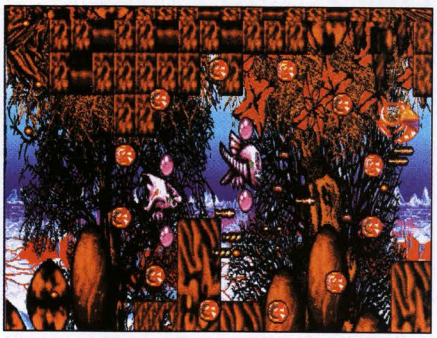
JOSEF KOMÁREK

Známý pinballový magnát, distribuční společnost *21st Century entertainment*, se do mého povědomí v poslední době zaryla dost krutě. Jednak měla PC-verze *Pinball Illusions* o jeden stůl víc, následně nám poslali skutečně příšernou *Pinball Manii*, která se stala oficiální propagační hrou nových Amig 1200 (!!!), a za pár měsíců byl vypuštěn snad nejhorší pinball této doby - *Pinball World*, naštěstí jen ve verzi pro PC. Nyní však mé srdce znovu zaplesalo, když jsme do redakce od *21st Century Ent.* obdrželi Press Info, jenž zvěstovalo, že tato firma chystá na AGA Amigy další (teď už snad nekecají) pecku - pinball s názvem *Slamtilt*. V redakci sice zatím máme jen screenshoty čtyř stolů, které vypadají jakoby jejich tvůrci byli opět staří dobří *Digital Illusions*. *Slamtilt* bude podle dostupných informací disponovat skvělou muzikou, zvuky, dokonalou grafikou, plynulým scrollingem (stoly jsou tři obrazovky vysoké) a samozřejmě suprovou zábavou. Toto jsou ovšem zprávy z Press Infa. Jestli to nejsou jen plané řeči jako u *Pinball Manie*, to teprve uvidíme. **—Joe**

Atrophy





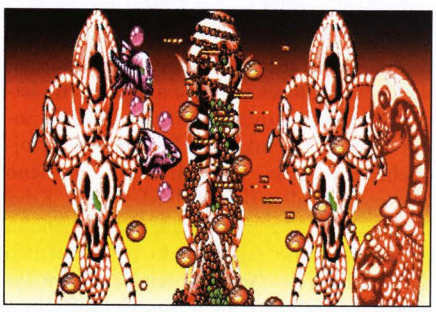


platforma: Amiga 1200, CD32
typ: akční
žánr: shoot 'em up
počet hráčů: 1 - 2
vydavatel: OTM
datum vydání: právě dnes

JOSEF KOMÁREK

Po motokárách nám *OTM* přináší revoluční střílečku pro Amigu 1200. A to revoluční v pravém slova smyslu. Obrázky, které tu vidíte, jsou totiž) stejně jako celá hra) v rozlišení 640x512 bodů (high-res interlaced) a 256 barvách. Hru vyvíjí finský tým *Intersect Development* a všichni si od ní slibují mnohé. Krásně čistou animaci při 50 fps - snímků za vteřinu, ne méně než šedesát spritů na obrazovce, hru dvou hráčů, plno zbraní a výbornou hratelnost.

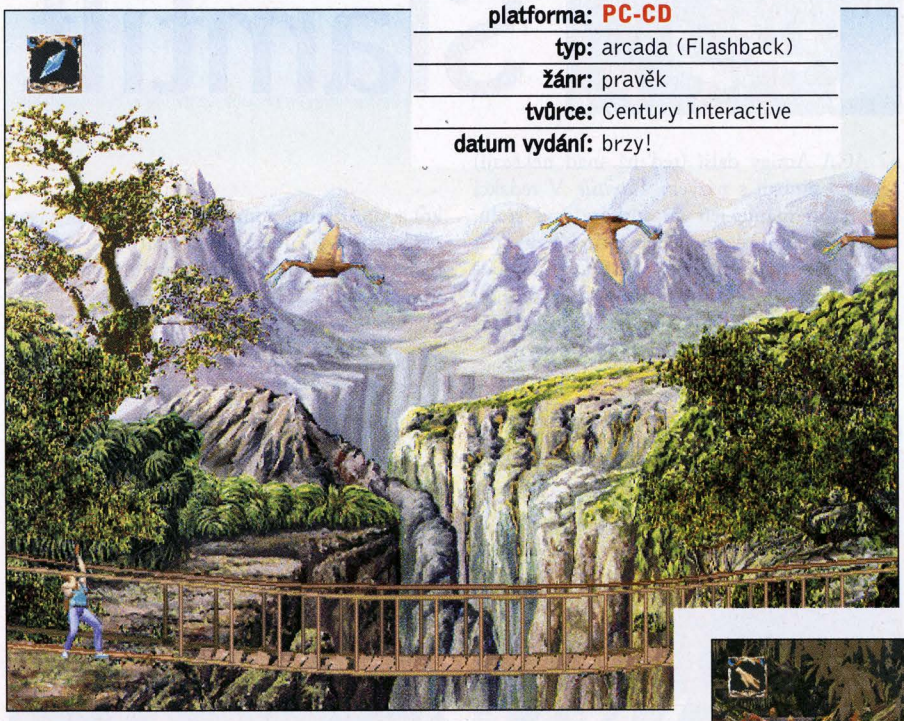
Když si tak prohlížíte screenshoty, musí vás zákonitě napadnout, že to tvůrci nemají v hlavách v pořádku. Mě to taky napadlo, ale vezměte si, že se hra odehrává kdesi v Egyptě, zaznamenáváme tu snahu o co nejlepší prokreslení všech spritů (nebo „bobs", jak kdo chce), ale hlavně - obrázky nic neznamenají. Bude určitě nádherný požitek vidět tohle všechno rozhýbané na 14 MHz (a co je to Pentium?) Amize 1200 v SVGA. Doufám, že už vás v příštím Excaliburu budu moci nakrmit recenzí této hry. **—Joe**



první dojmy

ROBERT HAVLÍK

Bermuda Syndrome



platforma: PC-CD
typ: arcada (Flashback)
žánr: pravěk
tvůrce: Century Interactive
datum vydání: brzy!

První dojmy... hmm... hmm... **je to bombáááááá!!!**

V dílnách *Century Interactive* se rodí (možná už se narodil, ale asi ne) velký konkurent hry *Heart of Darkness,* z které bylo preview v Excalibru 50. Jedná se o hru *Bermuda Syndrome,* která jako by z okna (pardon z oka :) vypadla legendární hře *Flashback* (vlastně to vypadá jako *Flashback 2,* ale není to *Flashback 2).*

INTRO. Úvodní intro vás zavede do druhé světové války, kde při vyhlášení poplachu naskočíte do bojového letadla a letíte vstříc letce německých útočících strojů. Náhoda tomu chtěla a zrovinka nad Bermudským trojúhelníkem bylo vaše letadlo sestřeleno (nevím proč, ale stále křičeli May Day). Když už se zdálo, že se zřítíte, letadlo neznámým způsobem vletlo (spadlo) do teleportačních dveří. Rázem se objevuje prales a nějaký Tyranosaurus (asi Rex, ale nevím to jistě, už mi to nestačil říct), který se chystá si dát k obědu obětovanou dívenku místního domorodého kmene. Náhoda tomu chtěla (dvě náhody v jednom odstavci, to je náhoda, co?) a ve chvíli kdy se tento nemalý dravec chtěl pustit do jídla, vyřítí se vaše letadlo z teleportu přímo nad ním a křídlem mu při pádu oddělí hlavu od těla.

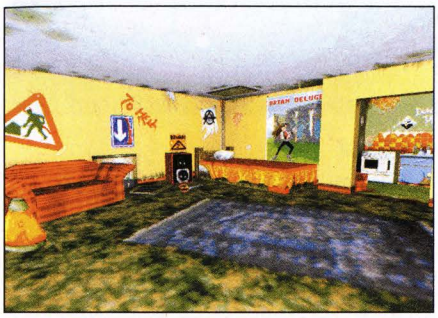
MOC DLOUHO JSEM SI NEPOHRÁL, ZATO JSEM SE DLOUHO DÍVAL. Při prvním spuštění hratelného dema této hry jsem myslel, že se opravdu jedná o pokračování *Flashbacka* (naprosto totožné pohyby, ovládání..). Po vyproštění z padáku, který se zasekl o strom, začíná ta pravá Flashbackovská akce. Pohyb všech postav (jak lidských, tak zvířecích) je kvalitně rozanimován, opravdu nádherná grafika, velmi kvalitní zvukové efekty a hudba, která se sice po určité době opakovala, také nezaostávala. Používání předmětů je opět velmi podobné hře *Flashback.*

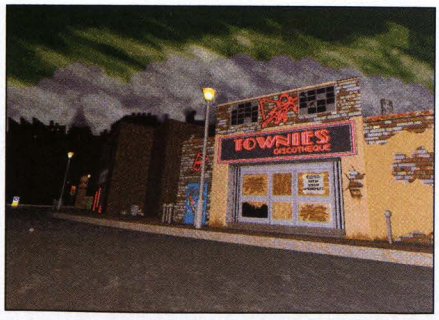
V hratelné demoverzi bylo možno sice hrát jen čtyři obrazy, potom ale následovala asi 10ti minutová ukázka (to se musí vidět v pohybu!) dalších akcí, z kterých se někde na této stránce povalují screenshoty.

NO NEKECEJ(TE). Autoři slibují něco kolem 250 lokací, 70 charakterů (všechny plně 3D renderované), mnoho hádanek, kvalitní amazonský soundtrack a fantastické zvukové efekty. Rozlišení v 640x480x256 barev. Hra bude pouze na PC-CD a jen pro Windows 3. 11 a Windows 95. Plánované vydání Bermudského syndromu je na podzim (asi 96.. snad.. možná.... doufám).

—Bye Hawkins

platforma: PC-CD
typ: adventure
žánr: normální chaos
datum vydání: březen '96





Normality

KAREL FLORIAN

Né, vole, hele, představ si, tyjovka, že už bydlim sám, ty grible, bez rodičů, žádný závazky, buzerace, nádobí nemusim mejt, vysavač jsem vyměnil za hi-fi věžoně, tyjo koupelnu jsem neumyl ani nepamatuju, stejně tak jako lednici, která je plná potravin, co jsou tam už celou věčnost - fakt, nevyplatí se jí vůbec votvírat. A vokolo už plave ňákej hnus, snad kyanid nebo co. Hele, A ty párty, mejdla, ty bláho, to je něco. Ách jo. Žůžo. Akorát jsem totálně na dně, prachy nejsou, ty vole ...

Tak takhle opravdu ne. Nová adventura od firmy *Gremlins Interactive* je sice takovéhoto ražení, avšak příběh a děj hry je čistě banální a nám všem známý. Jste obsazeni do role Kenta (asi 20 let), který žije sám ve městě Neuropolis. Doba je zlá, město je hlídáno NormPolicií a celou populaci ovládá „Náladový magnet", který lidi udržuje v určitém normálu. Kent se však provinil několika zločiny proti „normálu" a je zamčen ve svém bytě, který svědčí o jeho nepořádnosti. Všechna zápletka spočívá v tom, že se musíte dostat z bytu a osvobodit město od normálového teroru.

Adventura je dělaná v 3D prostředí a jak papír od *Gremlinů* slibuje, obsahuje dílko na 100 FMV (Full Motion Video) sekvencí (pche). Že jsou ale fakt super vás přesvědčí již demoverze. Ve hře se pohybujete šipkami (a la *DOOM),* přičemž myší ovládáte veškeré funkce adventurní hry. Detailní grafika je fakt dobrá a nejednomu z hráčů jistě otřese bránicí, stejně tak jako průpovídky Kenta nebo lidí z jeho okolí. Kent sám o sobě je cool člobrda se šplechty Mika Hammera. Do hry zaznívá zběsilá hudba a zvuky jsou dosti legrační. Jak bude vypadat plná verze se uvidí v březnu, kdy se má hra dostat na trh. Každopádně to vypadá, že JE se na co těšit. Keep normality. **—Roger T.**

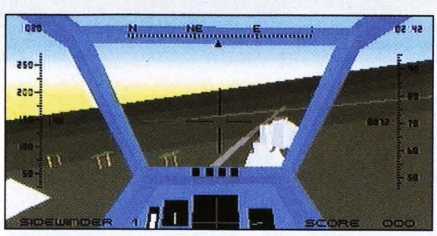
Coala

platforma: Amiga 1200
typ: simulátor
žánr: vrtulník
producent: Bitfusion
distributor: Empire Interactive
datum vydání: 95/96

JOSEF KOMÁREK

Koala není jen medvídkovitá součást australské divočiny, ale také bojová helikoptéra. Celé její označení zní AH-88 Coala Combat Helicopter a do našich domovů se ji chystá prostřednictvím distributora *Empire Interactive* vnutit začínající společnost *Bitfusion.* Nejzajímavější na celé situaci ve hře je, že je tu svět stále ještě rozdělen na západní a východní armádní spolky, tj. NATO a vojska Varšavské smlouvy, přestože ta už pěkných pár let neexistuje. Abyste se nemuseli přidat k jedné z těchto znepřátelených stran, můžete ještě létat po boku Spojených národů či vzbouřených civilistů. A nemusíte se omezit jen na Coalu, k dispozici dostanete ještě tři další vrtulníky, budete se muset vypořádat s fůrami akcí překypujících misí, jejichž náplň bude velice pestrá a všechny objekty (vrtulníky, letadla, auta, obrněnce...) do nejmenších detailů promakané. Aspoň se to tvrdí. Zpracování hry je, bohužel, jen vektorové. Asi to jinak nejde, protože vektorou grafiku simulátoru moje standardní A1200 (promiňte, že se pořád vnucuju, ale vážně mi nikdo tu turbokartu nekoupí?) stíhala jen stěží. Pestrá škála venkovních pohledů snad není tím, nad čím bychom se měli pozastavovat jako nad něčím výjimečným. Co však výjimečné je, to je virtuální kokpit, díky němuž se můžete z pilotní kabiny dívat na všechny možné strany (i vpravo rovně!). Abych nezapomněl, celá hra se ovládá myší a několika málo klávesami, ale není to nic složitého a po chvilce si zvyknete. Autory není na realističnost simulace kladen příliš důraz, chybí tu takřka všechny opravdové ovládací prvky, jen zvyšujete otáčky motoru a myší lítáte. Ale hlavní je tu zábava a ta by měla být díky vysokému počtu misí a jejich editoru zajištěna. Hurá, zase jedna skvělá hra na „dvanáctku". Ale copak, pětistovkaři? Neplačte, jestli máte turbokartu s Motorolou 68020 a 2 MB RAM, zalítáte si taky, nebojte! **—Joe**

Jeden z venkovních pohledů na válečnou helikoptéru. Coala právě startuje ze základny.



Z kabiny stroje je pěkný výhled, hráči simulátorů ocení hlavně skutečnost, že se stisknutím pravého tlačítka a pohybem myši můžete rozhlížet na všechny strany i nahoru a dolu.

Tyrian

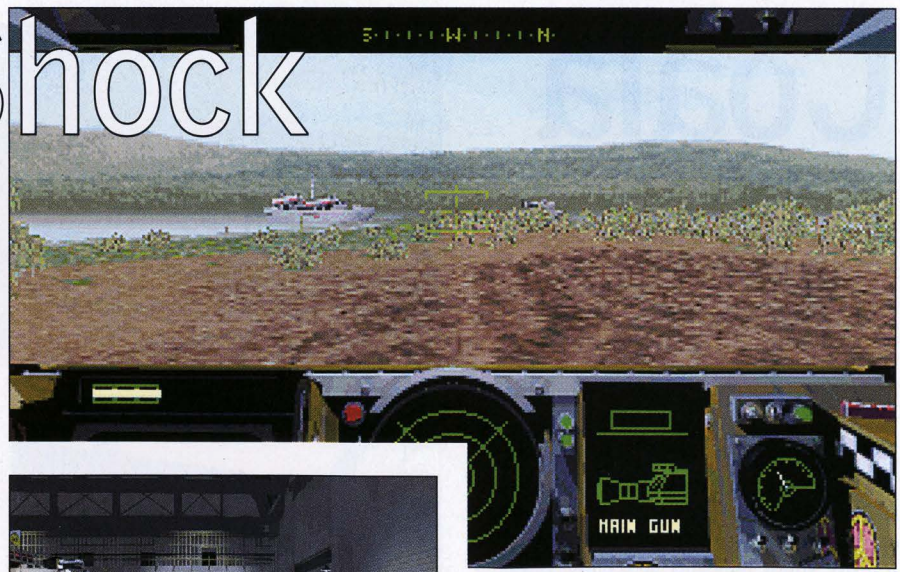
STANISLAV PROCHÁZKA

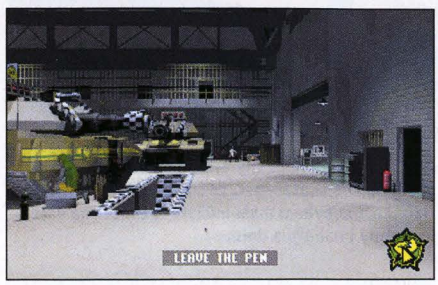
platforma: PC
typ: arkáda
vydavatel: Epic MegaGames

Další variace na téma Rakety a spol. Pokud chcete se výjimečně vystřílet a odreagovat u PC, tak *Tyrian* berte všemi deseti. Hra nabízí tři typy hry. První funguje zhruba tak, že výzbroj, štíty atd. získáváte po každém levelu na rozdíl od arkádového módu. U toho totiž získáváte zbraně až pekelné síly a rozptylu už od začátku sbíráním různobarevných těles (huh?), takže není potřeba uhrát pět levelů, aby člověk dostal laser nebo protonové dělo. Třetí mód je také arkádový, ale je pro dva hráče. Jeden hraje normálně na klávesnici a druhý myší. Obě raketky se mohou spojit stejně jako u nejmenované videohry. Pak tedy jeden ovládá raketu a střílí a druhý zaměřuje a střílí. No, prostě pohoda. Tolik tedy o hratelnosti *Tyrianu.* Podobných her sice vyšlo asi 1 000 000, ale tahle hra se opravdo povedla.
—Amph

Shell Shock

platforma: PC
typ: 3D arkáda
vydavatel: Core Design Ltd.





STANISLAV PROCHÁZKA

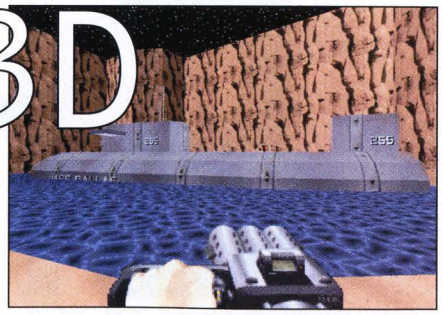
Mostvia Vatska, 1994 - Speciální jednotka doprovází konvoj, který je po odmítnutí pomoci od americké vlády zničen. Přežilo jen pět mužů.

New York, 1997 - Jednotka pěti žoldáků operuje v oblasti Jackson Island (N.Y.). Říkají si „Da Wardenz" a na území nikoho bojují proti korupci, terorismu, bla, bla. Vy se snažíte stát členem tohoto komanda, ale vzhledem, že jste nováček, tak musíte nejprve dokázat svojí sílu a talent pomocí tanku M-13 Predator. Ve své první misi musíte osvobodit sedm zajatců a při tom rozstřílet nespočet tanků.

Bohužel v tomto demu je k dispozici pouze výše popsaná první mise. Plná verze bude na trhu asi v březnu. *Core* kolem této hry rozjíždí rozsáhlou kampaň a slibují: dalších 20 levelů v různých prostředích, možnost síťové hry a soundtrack od sanfranciských Bar None. Vlastně jsem málem zapoměl, intro i předčasné ukončení dema (smrt) je doprovázeno typicky černošskou muzikou. I hlášky od hochů z „Da Wardenz" jsou namluveny od hochů, kteří asi budou černý jak bota. Tanky + agrese + hip-hop je *Shell Shock.* **—Amph**

Duke Nukem 3D

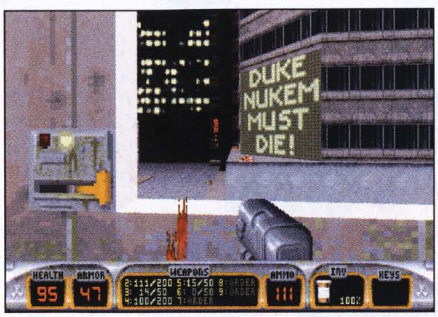
KAREL POUSTKA



platforma:	PC
minimum:	486 DX/33, 8 MB RAM, 1 MB VGA
typ:	3D střílečka
žánr:	genocida
doporučený věk:	15+
tvůrce:	3D Realms
producent:	US Gold
datum vydání:	únor '96

V „padesát jedničce" se objevil v rubrice V přípravě obsáhlý, výborně napsaný, velice aktuální a **můj** článek o hře *Duke Nukem 3D*. Na konci článku byla povinná doufající věta, která chrání autora od zloby čtenářů, pokud hra nedopadne tak, jak autor předpokládal.

Musím vám prozradit, že jsem si přál, aby *Duke* dopadl podle mých očekávání. Hned, jak jsem uviděl na www.3drealms.com heslo hlásající: *„Duke Nukem 3D is OUT!"* (nebo tak nějak),



jal jsem se ho stahovat a nedočkavě rozbalil a instaloval ten očekávaný sharewarový shluk jedniček a nul. Po spuštění na vás vybafne ON, Duke, ve stylizovaném *Doomovském* postoji hrdiny při práci. Také základní menu je nepokrytě *Doomovské* a tak se hráč cítí jako doma. O všech vychytávkách a vylepšeníčkách jsem se podrobně rozepsal už v „V přípravě", a tak nebudu mlátit už jednou vymlácenou slámu. Jen vám povím, že všechny sliby byly milosrdně splněny. Rychlopalná pistole rychle pálí, nálož s dálkovým ovládáním výbuchu vybuchuje v dálce ovladačem ve vašich rukou, pohled zezadu se na Duka dívá hádejte odkud, po nábojích zůstávají na zdích a na zrcadlech očividně stopy, skoro všechno se dá rozbít a vůbec všechno funguje, tak jak má. Navíc je Duke docela dobře naprogramovaný a tak běhá ve VGA na DX2 s 8 MB RAM skutečně dobře. Pokud se vám zdá, že se po přibližně padesátém spuštění hra poněkud zpomalí, zkuste Duka nainstalovat znovu, protože mám takové podezření, že s se hra poněkud zpomalí. Dobrej fór.

Co jste si „V přípravě" nepřečetli a ani přečíst nemohli je, že Duke exceluje kromě grafiky ještě v dalších dvou věcech. Tou první je design jednotlivých úrovní. V sharewaru je přítomná pouze jedna epizoda, L.A. Meltdown, ale na utvoření si celkového obrázku bude bohatě stačit, když vám popíšu první dvě úrovně. Začínáte katapultáží na střechu jednoho mrakodrapu a po prvním seznámení s plynovými láhvemi a větrákem svištíte volným pádem na ulici, kde na vás čeká první medikit a uvítací výbor ošklivé vesmírné rasy, která obsadila celé Los Angeles. Co by asi mohlo být první, na co narazíte v L.A.? Kdo hádal kino, má bod. Pokud si nepůjdete s raketometem koupit lístek, musíte jít do zadním východem. V kině je samozřejmě všechno, co má kino mít. Promítací sál, šatna, záchody, kde dokonce překvapíte jednoho alienа sedě na míse, místnost s promítačkou a hernu, kde je dokonce automat s arkádou *Duke Nukem 2*. Nemůžete si jí sice zahrát, ale užitečná je. Můžete spustit promítačku, rozhrne se opona, začne běžet „film" a pokud si raketometem všimnete praskliny v plátně, můžete se protáhnout i za oponu. V druhé úrovni se poprvé setkáte s létajícími prasátky, budete muset navštívit obchod s erotickými časopisy, budete přeskakovat regály a schovávat se za nimi, spustíte na protější budově velký nápis DUKE NUKEM MUST DIE, znovu navštívíte toalety a dokonce i boxy pro soukromé pouštění videa. Po návštěvě tohoto „gomorského" krámku zaskočíte za prasátko z Demoliční společnosti a srovnáte se zemí jeden mrakodrap. Potom přerušíte kulečník dvojici alienů, dohrajete ho (můžete vyskočit na stůl a dokopat koule do děr), zajdete do baru, vezmete tam pod pultem kartičku a poběžíte skouknout striptýzový sál. Na konci úrovně se nevyhnete dějovému zvratu, který vás připraví o všechny nasyslené náboje a zbraně a na začátku třetí úrovně procitnete na elektrickém křesle. To by snad stačilo, nebudu vám kazit radost z překvapení při objevování dalších věcí typických pro všední reálné okolí (třeba ponorka), ale pro *Doomovku* ne zrovna časté.

Tou druhou věcí, která s designem úrovní také souvisí, je úžasná atmosféra hry. Za tu může nejen to, v jakém prostředí se pohybujete, ale také skvělá inteligence nepřátel, občasné Dukovy průpovídky a vůbec všechny zvuky, jednotlivé zbraně (třeba pipebomb). Ale ještě k tomu prostředí. Až půjdete na záchod, určitě začnete střílet do zrcadla na sebe, až dojdete na konec větrací šachty, vyzkoušíte prostor, do kterého z ní hodláte skočit, pipebombou. Nebo si na záchodě můžete ulevit a pokud máte pod sto procent zdraví, trochu vám to pomůže. Nezapomeňte spláchnout!

Jediná výhrada, kterou k *Dukovi* mám, se týká hry po síti. Pokud se rozhodnete zahrát si s kamarády v protokolu IPX, hra vám bude často padat. Každý hráč musí také mít svoji vlastní kopii, ze které *Duka* bude hrát. To prý vedlo na VŠE několikrát k dočasnému zahlcení kapacity síťového disku. Ale to jsou problémy sharewarové verze, které snad budou v plné verzi odstraněny. Pokud jde o zvídavé a věčné otázky typu: „Tak je to lepší než *Doom* po síti nebo ne?", jenom tolik - těžko překonat nostalgické vzpomínky a zároveň si nepřiznat, že pipebomba je skvělá.

Můj první dojem z *Duke Nukem 3D* je jednoznačný. Okamžitě se zdvihněte, vemte Excalibur a běžte shánět brigádu, abyste si mohli koupit plnou verzi. I když, kdo si chce *Duka* zahrát v SVGA a má na to doma mašinku, těžko bude potřebovat brigošku.

P.S. Všechny obrázky jsou vytípány v SVGA.

—Fanatic

Empire

PROFIL FIRMY

STANISLAV PROCHÁZKA

FIRMA EMPIRE Software se sice obvykle neřadí k takovým gigantům herního trhu jako třeba Microprose nebo LucasArts, ale přesto má na svědomí jistě mnoho hráčského Času, cenné toť veličiny moderního věku.

Empire vznikl v roce 1988 sloučením *Entertainment International Ltd* (specializace na marketing, distribuci a další obchodní činnost) a *Oxford Digital Enterprises Ltd.* (již v té době docela známý některými svými produkty-*The Hunt for Red October* nebo *Trivial Pursuit).* V dnešní době zaměstnává přes 50 programátorů, grafiků a zvukotvůrců, což v při megalomanské strategii ostatních firem samozřejmě není nijak mnoho. Většina z nich pracuje doma a výsledky své práce posílají po síti do serveru, který je umístěn v Oxfordu. (Mimochodem, téměř ve všech anglických časopisech jsou opravdu tucty inzerátů nabízejících takové zaměstnání u renomovaných firem). Tito tvůrci jsou sloučeni do několika skupin, přičemž jedna skupina se zabývá 3D leteckými simulátory. další vývojem arkád, adventek atd. Kromě toho samozřejmě *Empire* získává licence na některé produkty ostatních firem. Toto široké spektrum společností zahrnuje jak malé a relativně neznámé firmičky *(Marjacq Micro, MindsEye)* až po velikány herního trhu *(Taito Japan, JVC).* Mezi hry, které byly distribuovány pod křídly *Empire* patří třeba *PipeDreams,* které ve své době měl na svém počítači snad každý (každá... sekretářka), *War in the Gulf* nebo *Zeewolf* (Joe se zatvářil velmi nostalgicky).

Dawn Patrol

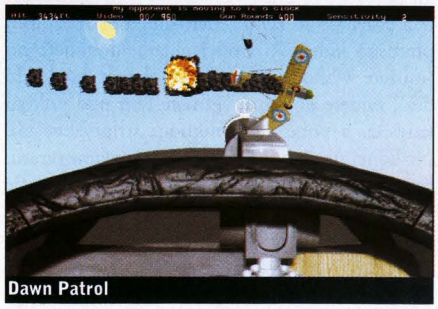
Nyní si připomeneme některé z těch novějších a plánovaných do brzké budoucnosti trochu blíže a poté vám nabídneme rozhovor s tvůrcem hry ***Navy Strike,*** jedné z nejnovějších her kterou firma *Empire* distribuuje

DAWN PATROL. Jeden z nejlepších leteckých simulátorů z první světové války. Každého fandu zaujme nejen svou grafikou, ale také komplexností. Mimochodem ke hře se přikládala kniha o Manfredu von Richthofenovi. *Dawn Patrol* je také prvním výsledkem spolupráce *Empiru* s *Rowan Software.* Vyšla počátkem loňského roku.

Cyberjudas

CIVIL WAR. Jedná se o válečnou strategii z doby americké Občanské války. Hra byla vydána zhruba v polovině minulého roku a jejími tvůrci jsou *Dagger Interactive* (tvůrci *Field of Glory,* hry kterou produkoval *Microprose).* Mimochodem, je známo, že v občanské válce zahynulo více Američanů než v kterékoliv jiné.

PICTURE PERFECT GOLF. Golf, který byl docela důstojnou konkurencí pro *PGA Golf* od *Electronic Arts.* To, že je hra na dvou cédéčkách, není samoúčelné. Grafika je na dost slušné úrovni. (koneckonců proč ne, golf jaksi není příliš akční). Tvůrcem tohoto golfu je *fa Lyric.*


Dawn Patrol

PRO PINBALL: THE WEB. První stůl z nové série flipperů. Jako u mnoha dalších v dnešní době *(Tilt!, 3D-Pinball),* je i u tohoto pinballu použit pohled téměř jako doopravdy (viz obr.). Stejně jako u ostatních flipperů, i zde najdete hromadu ramp, jet bumperů, blikátek a dalších nezbytností. Pokud máte rádi tyto hlučné plechové mašiny i na počítači, nalistujte si v tomto čísle Excalibru soutěž o celých 5 (slovy pět) kousků *Pro-Pinballu.*

RED GHOST. Hra vyšla před pár týdny. Dosud jsem ji neviděl, ale podle dodaných informací by mělo jít o boj proti supertajnému komandu, které používá „někdo tam nahoře" pro svoje zločinecké machinace. Ke hře byl připraven speciální soundtrack od ex-pankáčů ze Stiff Little Fingers a The Jam. Produkt *fy Maelstrom.*

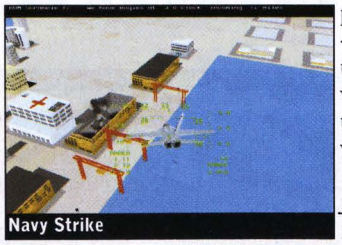
CYBERJUDAS. Geopolitická simulace, ve které fungujete jako americký prezident (prý nejmocnější muž na světě, s největším kapitálem a, jak jinak, s největším arzenálem). Jeden z vašich rádců je zrádce a jeho sabotáž by mohla mít nedozírné následky. Grafika byla kompletně vytvořena na Silliconech. Součástí hry je CIA World Factbook (přes 600 stránek o 160 zemích světa). Kyberjidáš vytvořila firma DC True Ltd. a pevně doufám, že s recenzí se setkáte v příštím Excalibru.

BRAIN DEAD 13. Další hra, která vychází právě teď. Je to speciální, brutální adventura s prvky černého humoru a to všechno na první pohled vypadá jako úplně nevinný komiks. Motiv hry je také netradiční, projít celý hrad zlého vědátora a zničit všechny terminály, které najdete. Kromě PC-verze tento cartoon vyjde také na 3DO, Maca, Jaguára.....

Red Ghost

NYNÍ UŽ SLÍBENÝ ROZHOVOR:

Absolutně nehumorný skororozhovor s **Rodem Hydem**, tvůrcem hry **Navy Strike**


Navy Strike

War ování: Tento rozhovor je pouze pro fandy leteckých simulátorů. Jeden z tvůrců *Navy Striku (Rowan Software)* vysvětluje co a jak, takže pokud teda nejste fandové, tak to ani nečtěte.

Jednou větou, o čem vlastně Navy Strike je?
NS je letecký simulátor z blízké budoucnosti, který využívá Real Time Strategy (RTS).

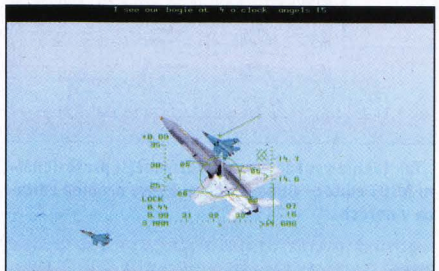
Huh? Co to znamená RTS ?
No, obvykle se v leteckých simulátorech celá kampaň skládá z několika misí. Pilot dostane rozkaz, odlétá misi a konec. Je to způsob jednodušší na naprogramování, ale není to jako doopravdy. Doopravdy totiž jsou na sebe mise více vázané a tudíž je všechno komplikovanější. V *NS* už od začátku operace oponent plánuje svoje vlastní akce a protiakce v reálném čase, takže když pilot letí, tak už se v podstatě vytváří plán další mise.

Některé aspekty RTS:
-Pokud je hráč špatně nastavil zbraně na akci, může se stát, že se celá jednotka z akce stáhne.
-Letadla, která jsou poškozena, stráví určitý čas v opravě, takže je možné, že hráč předčasně ukončí hru bez jediného letadla.
-Mise se překrývají. Při návratu domů z útočné akce se může hráč např. postarat o jiná vlastní letadla nebo ostřelovat pozemní vojska.
-Během mise může proběhnout hlášení např. "Most je opraven", takže je patrně potřeba posílit letku a pozměnit plán akce, protože nepřítel má možnost posunovat pozemní vojska přes opravený most atd.
-Nepřítel používá rozmanité taktiky, takže při jeho plánovaném velkém útoku je potřeba očekávat napadení na všech frontách.

Jakou tedy má vlastně hráč roli v NS?
Hráč funguje jako Commander of Air Group (CAG) a je tedy zodpovědný za útočnou i obrannou činnost, ale např protiponorková obrana není v jeho kompetenci. Kromě této činnosti samozřejmě létá do akcí a to s F22, AX nebo F18.

Jsou kromě RTS použity ještě jiné nové postupy?
Začali jsme s enginem, který byl použitý v *Overlordu* a *Dawn Patrol*, takže *NS* používá renderovanou krajinu i letadla v SVGA rozlišení. Vylepšili jsme vykreslování mraků a barevné spektrum se mění podle denního (nočního) času. Třeba AX není v noci vůbec vidět, ani na radaru, takže akce v noci je mnohem bezpečnější. Každá mince má rub a líc, takže když svítí jenom měsíc, tak toho není moc vidět a pilot se pak musí spolehnout pouze na své přístroje. Další novinkou je, že při počátečních misí pilot asi nebude moci pálit ze svých zbraní, dokud k tomu nedostane rozkaz. CAG musí dostat pokyn od prezidenta a až pak zaútočit na nepřítele. Napětí mezi znepřátelenými stranami stoupá přímo úměrně s iniciativou vaší i soupeřovou. Takže i zdánlivě bezbranné dopravní letadlo se může stát nebezpečným, pokud ho obsadí skupina všehoschopných teroristů, kteří se chystají právě uneseným Airbusem rozsekat vaší letadlou loď na hadry. Hrozba sílí a tak se přechází k silnějším a destruktivnějším zbraním až nakonec budete muset ten nešťastný Airbus sestřelit.

S letadlem tedy musíte létat sami?
Nemusíte, ale pak přicházíte o pointu hry, protože schopnosti pilotů řízených počítačem závisí na mnoha faktorech. Pokud hráč hraje na „easy level", tak samozřejmě funkčnost


Navy Strike

těchto letadel je vyšší a tudíž jsou užitečná. Při větších obtížnostech je váš pilotní um samozřejmě mnohem důležitější. Během hry je hráč informován o průběhu boje (pomocí hlavní mapy a vysílačky) a může se přepnout do kteréhokoliv letadla a bojovat pak s ním. Takže pokud se hráč rozhodne pouze pro taktickou hru, budiž, ale pak přichází o dobrou polovinu hry.

—Amph

Soutěž s Empire

Vážení čtenáři!
Stejně jako v minulém čísle máte možnost prostřednictvím naší soutěže a díky cenám, které věnovala firma *Empire*, obohatit své sbírky o další kousky textilu.
Tentokrát se ve vašich šatnících mohou objevit zbrusu nová trička (hádejte s jakým logem, nápověda - *Empire*). Ale to není všechno. Mezi cenami je i jedna z her distribuovaných touto firmou a to, po zvukové stránce naprosto dokonalý, *Pro Pinball*. Samozřejmě, jak víte, zadarmo ani kuře nehrabe, a proto je podmínkou k účasti zaslat správné odpovědi k několika následujícím otázkám:

1. V jakém stroji létá Manfred von Richthofen ve hře *Dawn Patrol*?
a) Albatros D
b) Sopwith Camel
c) Fokker D

2. Jak se jmenuje hlavní hrdina hry *Dream Web*?
a) Ryan
b) Dylan
c) Joe

3) Na jaké platformě můžete hrát hru *Zeewolf*?
a) Amiga
b) PC
d) IQ 151

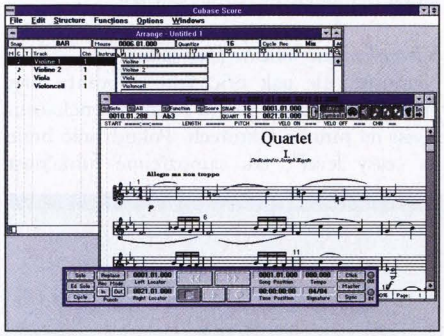
Nakonec aspoň malá nápověda. Odpovědi na všechny otázky můžete nalézt ve starší číslech Excaliburu (Snažte se, prosím vás, při pátrání po inkriminovaných číslech nezdemolovat své popř. i jiné příbytky - jménem sousedů a spolubydlících předem děkujeme.).

Odpovědi zasílejte na známou adresu:
PCP Excalibur, soutěž s Empire,
P. O. Box 414, 111 21 Praha 1.

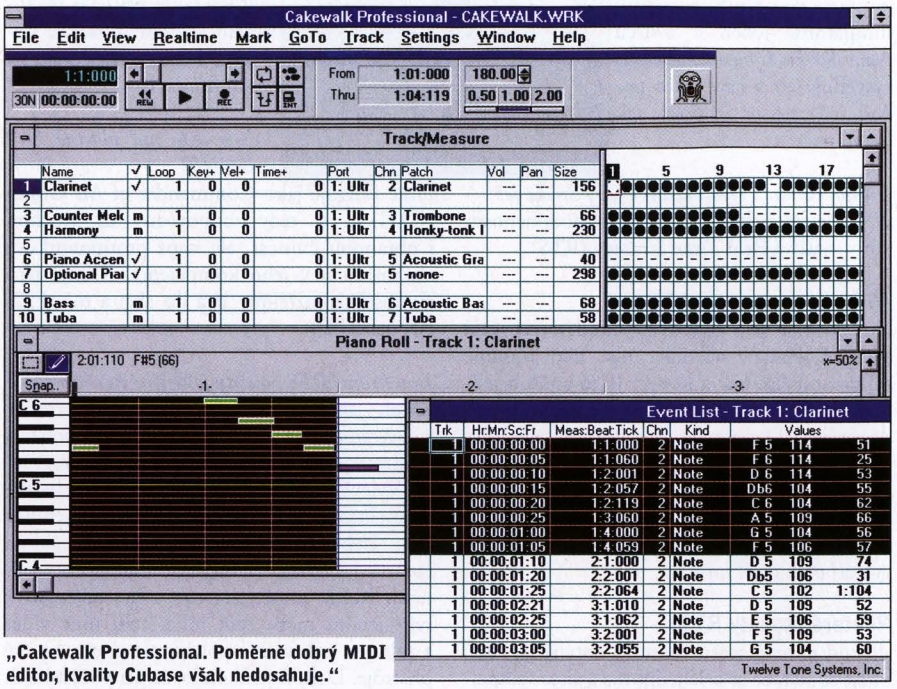
Uveďte svou plnou adresu a telefonní číslo! Pracovníci Excaliburu, ani redaktoři, nebo externí spolupracovníci se nemohou soutěže zúčastnit a basta!
—Lee

Počítačová hudba

PETR SLOVÁČEK



„Tak takhle vypadá asi nejpoužívanější profesionální MIDI editor - Cubase Score. Právě probíhá editace v notách. "



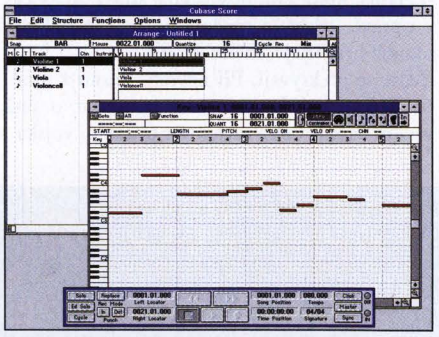
„Cakewalk Professional. Poměrně dobrý MIDI editor, kvality Cubase však nedosahuje."

Dnes, kdy je hudba u každé hry samozřejmostí, si již málokdo vzpomene na dobu před šesti lety, kdy se objevily první 286-stky a s nimi první zvukové karty. Tehdy byla hudba u hry něčím výjimečným a to také proto, že zvukové karty byly poměrně drahé a málo rozšířené. Ale s postupem času jejich ceny klesly a dostaly se i mezi obyčejné smrtelníky. A tak dnes jen málo posledních hraje hry bez ozvučení.

Hudba užívaná ve hrách se dá rozdělit do čtyř skupin, pokud se ovšem nepočítá pípaní starého a dávno snad zapomenutého speakeru. Do první skupiny spadá hudba využívající standard MIDI, hlavně tedy General MIDI. Do druhé patří hudba ve formátu souborů MOD, známá především na Amize, do třetí hudba uložená v „nasamplovaných" vzorcích, která se používá hlavně v poslední době s nástupem CD-ROMu a tedy také větší kapacity úložního prostoru. A do poslední skupiny lze zařadit hudbu nahranou přímo na CD-čku.

V současné době se již asi většina lidí, pohybujících se kolem počítačů, setkala s nějakou skladbou ve formátu MID. Tyto skladby se dokonce dnes již dodávají i k programům, se kterými nemají mnoho společného - například k Windows. Pokud si tento „operační systém" koupíte, obdržíte s ním také asi osm MIDI skladeb. Ale jak po prvním poslechu zjistíte jsou asi tak kvalitní jako zmíněný systém. Ale zpět k tématu. Od ostatních hudebních formátů se soubory MID liší především délkou. Pohybuje se v průměru kolem 15 kilobytů, což je asi desetkrát méně než průměrná skladba ve formátu MOD. Jsou tak malé, protože narozdíl od MODů obsahují pouze informace o tom, jaký tón se má kdy přehrát s jakým nástrojem a efektem a na kterém MIDI kanále. MODy obsahují ještě navíc vzorky nástrojů, díky nimž narůstá jejich délka. Protože MIDy je neobsahují, jsou skladby v tomto formátu poměrně lehko přenositelné a málo náročné na paměťové médium. K nástrojům se přistupuje přes rozhraní MIDI (Musical Instruments Digital Interface) a tóny tedy hraje zařízení k němu připojené. Je tedy vlastně úplně jedno na jakém „stroji" budete své skladby přehrávat. Ale pozor, je sice pravda, že každé MIDI zařízení, schopné produkovat tóny, vám vaši píseň přehraje, ale není vždy jisté, že i s těmi samými nástroji, obzvláště při použití profesionálních syntezátorů z vyšších cenových skupin. Je to způsobeno tím, že firmy, které tato zařízení vyrábí příliš nehledí na nějakou kompatibilitu a standard seřazení nástrojů. Ono to má své výhody, ale ty málokdy hudební laici ocení. Proto firma Roland (mimochodem také firma, která vymyslela název „MIDI"), zavedla pro tento typ lidí General MIDI standard. Ten obsahuje 128 melodických a 128 bicích nástrojů, které jsou vždy pravidelně uspořádány. Například v melodické bance je číslo jedna vždy acoustic grand piano, číslo dvě bright acoustic piano atd. Bohužel na většině levnějších MIDI zařízeních jako jsou různé keyboardy, „samohrajky" a hlavně zvukové karty je obsazeno jen něco kolem 50-ti bicích. Melodické zvuky naštěstí bývají všechny. Naproti tomu dražší nástroje, GM podporující, někdy obsahují více melodických banků, díky nimž lze získat stejné nástroje ve více podobách. General MIDI také podporuje většina zvukových karet, a proto se hudba doprovázející hry často tvoří v tomto formátu.

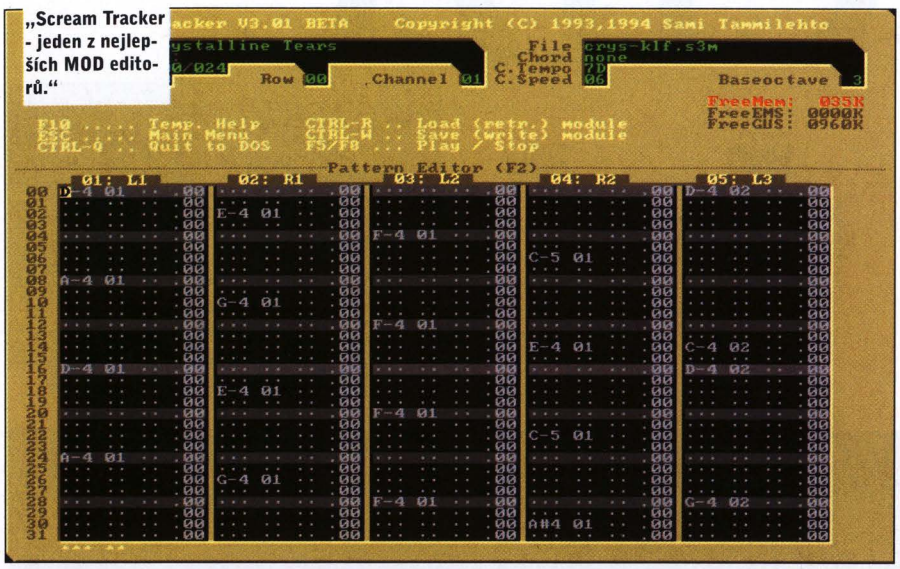
Pro zápis MIDI skladeb existuje několik editorů. No, existuje jich spousta, ale jen pár z nich stojí za to mít. Jako doplněk ke zvukovým kartám se nejčastěji dodává MIDISoft Recording Session. Tento editor využívá k zápisu skladeb noty, což je sice velice pěkné na pohled, ale po delší době se jejich neustálé zadávání stává peklem. Profesionální hudebníci a tedy i tvůrci hudby určené pro hry (zda-li jsou či nejsou profesionálové po prvním poslechu pozná každý sám) většinou používají tzv. MIDI sekvencery jako je Cakewalk - PC, Cubase - PC, ATARI ST, či Notator - ATARI ST. V nich lze také hudební nápady zadávat v notách, ale nabízí i způsob zápisu pomocí tzv. MIDI eventů (event = událost), který je příjemnější. Většinou však tyto editory používají jiný formát uložení dat a nabízejí pouze výsledný export do MIDu.



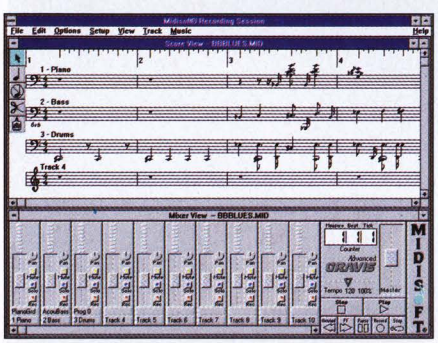
„Znovu Cubase. Zde je vidět mnohem příjemnější editace pomocí MIDI eventů."

Hudební formát MOD je MIDu v mnohém podobný. Liší se pouze tím, že v souboru MOD jsou nejen uloženy informace typu jaký tón se má kdy přehrát s jakým nástrojem a efektem, ale i vlastní nástroje. To sice zvyšuje různorodost těchto skladeb, ale také jejich velikost. Průměrná délka souboru MOD se pohybuje kolem 200 kilobytů, což je asi desetkrát více než MIDu. Ale ani 800 kilobytové modu-

a herní průmysl



„Scream Tracker - jeden z nejlepších MOD editorů."



„Tento obrázek jsem zařadil jen na doplnění. MIDI-Soft Recording Session zná asi většina majitelů zvukových karet."

ly nejsou až takovou výjimkou. První typ formátu MOD umožňoval použít 15 nástrojů na čtyřech kanálech. Později byl rozšířen o možnost uložení až 31 nástrojů a přehrávání až osmi kanálů najednou. Postupně, jak se tento formát stále více používal, vznikaly další jemu podobné a nějakým způsobem vylepšené. Například formát S3M, vytvořený již pouze pro PC, nebo MTM umožňující přehrávání až 32 kanálů najednou. Bohužel přes všechna zmíněná vylepšení je tento typ formátu, narozdíl od MIDu, poměrně omezen. Pro nástroje poskytuje méně efektů, vzorky nemohou být většinou delší než 128 kilobytů a při použití více než čtyř kanálů je na většině karet zvuk slabý a méně kvalitní (jinak je tomu ovšem u karty Gravis Ultrasound, které na kvalitě neubírá ani 16 kanálů). V současné době se však tento formát jako hudební doprovod u her na PC příliš nepoužívá, pouze u pinballů a her podobného typu. Oblíbený je hlavně na Amize, kde také vznikl.

Stejně jako MIDI editorů existuje také celá řada MOD editorů. Dokonce bych řekl, že každý kdo umí trochu programovat a vlastní zvukovou kartu, hned nějaký stvořil. Důkazem je například síť Internet či velká řada BBS-ek. Nejznámějšími editory jsou nejspíše Scream Tracker - PC a Pro Tracker - Amiga, PC. Scream Tracker je v současné době asi to nejlepší co lze na PC sehnat. Umí editovat mnoho formátů, je lehko ovladatelný, poměrně přehledný a podporuje nejznámější zvukové karty. Jedinou jeho nevýhodou je, že jako výstupní formát používá pouze S3M. Ale i tak umožňuje to, co v jiném editoru MOD skladeb nelze dosáhnout, jako například přidání několika FM syntézových kanálů na SB kompatibilních kartách. Bohužel své takto obohacené skladby si pak nejspíše přehrajete jen v tomto editoru, jelikož pochybuji, že by tuto vymoženost jiný program podporoval.

Skladby nahrané ve vzorcích, či přehrávané přímo z CD-ROMu nemají s předchozími formáty mnoho společného. Nahrávají se v profesionálních studiích a pracují na nich profesionální hudebníci. Ti sice používají výše zmíněné MIDI sekvencery, ale pouze na řízení syntezátorů, nebo různých multiefektů. Takovou kytaru se můžete snažit řídit pomocí MIDI, ale celkem zbytečně, jelikož sama hrát nikdy nebude. Kytaru lze použít pouze jako řídící člen a to při použití speciálního MIDI snímače. Pokud takto upravenou kytaru připojíte například k syntezátoru, můžete ji použít místo kláves, a vytvářet tak nové zajímavé souzvuky. Ale to jsem trochu odbočil. Jak bylo zmíněno výše hudba z posledních dvou skupin je nahrávaná profesionálními hudebníky. Tak tomu bylo například u hry *Full Throttle,* kde ústřední písně složila zatím nepříliš známá skupina „The Gone Jackals". Její členové tak dostali jedinečnou možnost prorazit na poli populární hudby, což se jim také možná podaří. Hra *Full Throttle* používá nahraných vzorků v kvalitě 8 bitů, 22 kHz, mono, díky níž je zvuk trochu zašuměný a ztrácí výšky. Tento způsob je použit kvůli kompatibilitě se starými zvukovými kartami a také proto, aby zbylo na CD-ROMu dost místa i pro hru. S prvním problémem by se mohli programátoři vypořádat, pokud by se skladby nahrály s vyšším vzorkováním a dodatečně by se při přehrávání převáděly do nižšího. S tím druhým je to těžší. Totiž pěti minutová skladba ve formátu 8 bitů, 22 kHz, mono zabere asi 6 megabytů. Pokud by se tato píseň nahrávala se vzorkováním 8 bitů, 44 kHz a stereo, byla by čtyřikrát delší. Při použití vzorkování na 16 bitech, 44 kHz, stereo dokonce osmkrát a to už je něco kolem 48 megabytů! No, uvidíme jak se tento způsob bude vyvíjet v budoucnu.

Problém s velikostí nahraných vzorků lze obejít, pokud se hudba „vypálí" přímo na CD-čko. Potom je v dostatečné kvalitě - 16 bitů, 44 kHz, stereo a k jejímu přehrání potřebujete jen CD-ROM (no zkuste to bez něj a uvidíte). Ovšem tento způsob doprovází také jedno úskalí. Pokud totiž chcete, aby při hře hrála hudba přímo z CD-čka, musí být data (grafika atd.) uložena někde jinde, tedy na hardisku. To je nutné jelikož, pokud CD-ROM mechanika přehrává hudební CD-čko, zaměstná jí to natolik, že již není schopná přečíst cokoli jiného. Pokud by se tedy data neuložila jinam, vždy, když by bylo potřeba nahrát nějakou další část programu, hudba by se přerušila a to by asi neznělo moc dobře. Ale je snad takový problém celou hru nainstalovat na hardisk? Někdy ano. Pokud se jedná o rozsáhlý multimediální projekt (a že jich není málo) s SVGA grafikou a s podobnými vymoženostmi, data, které je nutné nainstalovat, nejsou zrovna nejkratší. A ne každému se chce, a ti ostatní většinou nemohou, vyhradit na svém hardisku pro takovou hru něco kolem 200 megabytů. Jistým řešením by bylo vydat nejméně dvě CD-čka - jedno herní a druhé hudební. Ale aby bylo možno hudbu poslouchat, bylo by nutné vlastnit dvě mechaniky CD-ROM. A to každý asi nemá, dokonce je stále dost lidí, kteří nemají ani jednu. Mimochodem teď mě napadl originální nápad. Což takhle kdyby si to hudební CD-čko pustil každý ve svém CD přehrávači a bylo by po starostech. A představte si potom ty minimální konfigurace. Například 486 DX/33, 8 MB RAM, CD Double speed, CD player....

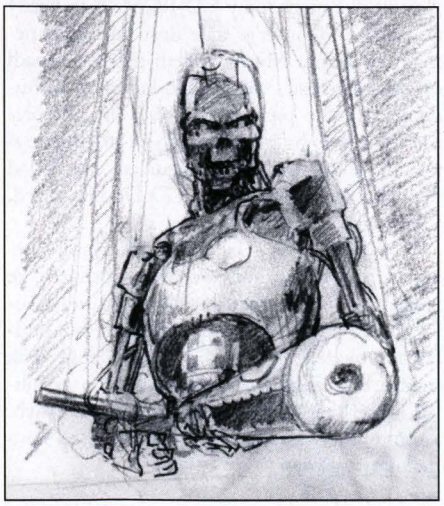
Dost bylo legrace. Jak jste asi již všimli s vývojem vzhledu jednotlivých her, dochází i ke změnám v jejich ozvučení. Nezbývá než doufat, že vše půjde tím správným směrem a hudba doprovázející hry se bude stále lepšit. Pak možná bude běžné procházení her po několikáté také kvůli opětovnému poslechu skladeb, které je doprovázejí. V současnosti se to stává málokdy. **—Twyn**

recenze

Terminator
Future Shock

platforma: PC-CD
minimum: 486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD
doporučeno: Pentium 90, 8 MB RAM, ts CD
žánr: sci-fi
typ: akční 3D
tvůrce: Bethesda Softworks
distributor: Virgin
datum vydání: únor '96

MIREK KOPECKÝ



Hry, jenž využívají 3D Engine *DOOMA* je touto dobou přehršel. Dal by se z nich naplnit plný pytel disket a CD-éček. V pomyslném pytli by se našli hry takové, které nemohou vůbec nikoho přitahovat jak svou hratelností, tak celkovou originalitou či příběhem. Najdou se ovšem hry, pro něž by si nejedno pařanské srdce utrhalo ruce. Vězte, že *Future Shock* se v tomto pytli nikdy neztratí a zajisté se zapíše do Vaší kroniky dobrých her.

TAJEMNÁ APOKALYPSA. *TERMINATOR: FUTURE SHOCK* je takovým, dá se říct, pokračováním sérií Terminátorů (viz. akční chodičky apod.). Tentokrát se jedná o zábavu s trošku jiného soudku. Jedná se o smrtící akci ve smrtonosném prostředí. Všude okolo Vás je rozloženo na tisíce zdemolovaných a porouchaných strojů a zařízení, torzy lidských i nelidských těl, trosky dříve luxusních hotelů. Los Angeles v plné kráse. Tam se totiž odehrává sugestivní děj, prostřený na temné Zemi ovládané roboty a počítači v atributu syndikátu Sky-Net. Právě ten má kontrolu nad Zemí. Jeho nadvládě snad nikdo (kromě Vás) nezabrání. Vaším úkolem je zabránit zkáze dřív, než se tento hrůzný sen stane skutečností. Po strastiplné cestě najdete mnoho různorodých zbraní od kulometu, přes granáty, bazooky až po plazmové děla a další hyper destrukční smrtonosné hračky. Nemusíte se obávat neustálé chůze a neustálého běhání dokola. Zajezdíte si totiž v autě ba dokonce i v helikoptéře!

Bethesda Sofworks vyniká stále více. Po velekúspěšném dungeonu *ARENA*, vydala pár bonbónků na krácení času před druhým dílem *ARENY* pod názvem *DAGGERFALL*. Těmi bonbónky se snad nikdo nemohl nasytit tak, jako se nasytil při hraní *ARENY*, bylo tedy třeba naprogramovat vynikající hru se strhující atmosférou a promyšleným příběhem, okořenit vše do špičkové grafiky. Mozkožrouti od *Bethesdy* jsou vzdělaní lidé, a tak není pochyb, že produkt vydaný před *DAGGERFALLem* musí být nadmíru dobrý, aby někteří vybíraví pařani koupi *DAGGERFALLu* nezpochybnili. *FUTURE SHOCK* vynesl *Bethesdu* do nebes. Takový vynález v podobě *X-Enginu* nikdo zdaleka nečekal. *X-Engine* je navíc velkým hitem posledních měsíců a je velmi žádaným. Inu, když jsme u toho *X-Enginu*, co takhle si ho rozebrat trochu podrobněji.

X-ENGINE. Po *3D enginech* a *3D Build enginech* a já nevím co ještě, se zrodilo nové zpra-

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

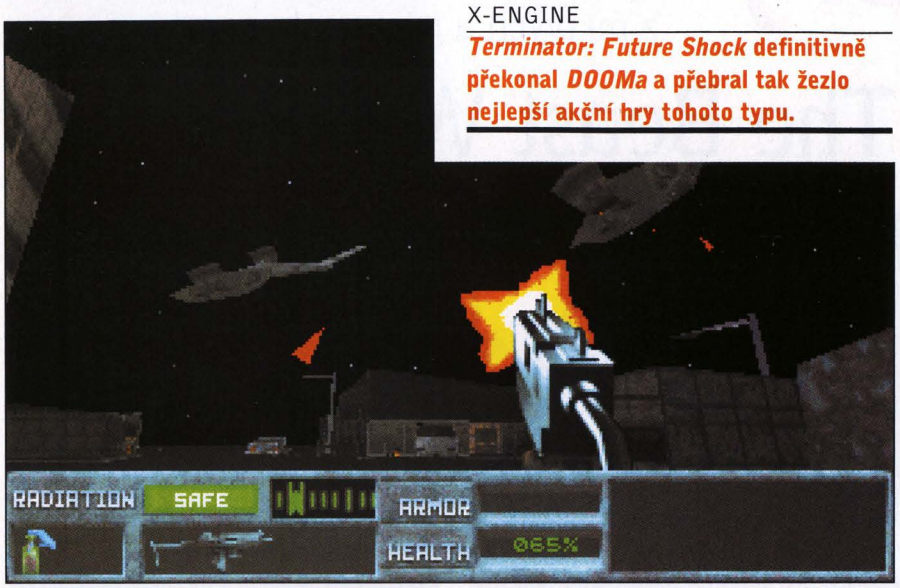
90

grafika: 85
zvuk: 80
hudba: 80
animace: 80

pro: fantastická atmosféra okořeněná skvělým příběhem **proti**: je snad v recenzi nějaké proti

speciality: hra po síti a modemu, X-ENGINE

***Terminator: Future Shock* definitivně překonal *DOOMa* a přebral tak žezlo nejlepší akční hry tohoto typu.**



cování grafické simulace, jakou dosud nikdo kromě výjimečných případů nespatřil. Kdybychom pohleděli na celou situaci detailněji, dozvěděli bychom se, že *3D Engine* využíval na plný kotel *DOOM,* chození do všech možných světových stran však neumožňovalo na tu dobu například pohledy nahoru a dolů, úklony šikmo apod. *3D Build engine* zase byl základem úspěchu hry *Witchhaven* (EX. 52). Zde již byly jakési malé známky rozvoje, viz. pohledy nahoru a dolů nebo létání pomocí kouzel nacházejících se v magických svitcích.

X-engine však umožňuje především realistické létání vznášedlem či jízdu autem. Dalo by se polemizovat o spojení *Quarantina* a *Descenta,* připadá to být nemožné, ale *Quarantine* by zastupoval auto a *Descent* vznášedlo, dovedete si tedy jízdu autem či let vznášedla představit? Neé?! Notak si zapařte *Quarantine,* pak *Descenta* a nakonec *DOOMa* a jste na tom samém. Akorát, že tady je to vše v jednom, chápete? BOMBA!! Už slyším Vaše rozjásané hlasy,: „jó, tak tomu rozumím, jak božské to vysvětlení.„

Pokud si chcete to největší vychutnat dokonale v SVGA, budete bohužel potřebovat Pentium s rychlostí minimálně 100 Mhz a 16 MB RAM. Zdá se však, že je SVGA v *TERMINATOR: FUTURE SHOCK* svižnější než například v *Cybermage* či v *Descentovi.*

MOUSE, THIS HARDWARE IS HERE NOT FREE ANEB, BEZ MYŠI SE PROSTĚ NEOBEJDETE. Ano, nakousl jsem systém ovládání. Asi již tušíte, oč tu jde. Podobně jako v kontroverzní hře *Cyclones* i zde budete svou ratolest / tím myslím zbraň samozřejmě / ovládat myší. Výhoda je především u zaměřování objektů. Ze začátku se špatně odvyká simulace pohybu a střelby z *DOOMa* (já říkal, že *DOOM* zanechá trvalé následky).

Je třeba si toto ovládání vžít do rukou. V prvních třech misích to byl pěkný syndrom, ale zhruba v osmé to byla pohoda. Trocha tréninku vše vyřeší, věřte mi. Možná tento způsob ovládání v někom probouzí zcela nekalé vize, jenže, budete se s tím muset vyrovnat, neboť je na toto ovládání nemalý ohlas, a tak v nejbližší době čekejte pouze simulaci na již zmíněný způsob. Hudba spolu se zvuky jsou si evidentně paritní na všech čarách. Snad jediná věc, která by mohla někomu zavánět je příliš tmavá grafika. Nebojte se, má to svůj účel.

Ke konci recenze bych měl malou připomínku. V poslední době převládá ovládání myší (že by diskriminace klávesnic?). Proč já blbec uvažuji o koupi keyboardu od *MicroSoft* za 3000,-, když mám zlou předtuchu o tom, že za pár měsíců poletí klávesnice do košíčku, kam předtím ze zlosti letěl i monitor? **—KEVIN**

VOCHOZKA TRADING

Vochozka Trading opět doplňuje stav vývojářů pro vytváření her na PC. Pro externí spolupráci hledáme:

Grafika
1. 2 grafiky pro statické renderované obrázky (3D Studio,...)
2. 3 animátory renderovaných objektů
3. 2 grafiky pro kresbu na papír
4. 2 grafiky pro retuš digitalizovaných předloh
5. 5 grafiků pro kresbu na počítači
6. 4 animátory na pohyb postav
7. 2 kameramany (stačí 8mm VHS) pro full-motion video

Hudba
1. 2 hudební skupiny z Brna nebo okolí (nejlépe rock, pop)
2. 3 hudebníky pro práci na PC (syntetické hudby)
3. 1 zvukaře pro zvukový doprovod

Program
1. 11 programátorů v Pascal, C, assembler

Scénář
1. 13 scénáristů pro kompletní scénáře nebo návrhy her

Týmy
1. 3 kompletní týmy z Prahy
2. 2 kompletní týmy z Brna
3. 6 týmů z celé ČR

(varianta **a:** zadáme zcela nový projekt, **b:** pomůžeme s dokončením rozdělané hry, **c:** postaráme se o distribuci hotového díla)

Požadujeme pouze 100%-ní kvalitu.
Nabízíme profesionální podporu při vývoji, distribuci v ČR včetně vyrobení krabic, manuálů, duplikace CD nebo 3.5", kvalitní marketing. Dále prodej licencí do Slovenska, Polska, Německa (+ Rakousko, Švýcarsko), Španělska, Anglie (další státy v jednání).

Ukázky zašlete na adresu:

Vochozka Trading,

Bolzanova 42, 618 00 Brno.
Telefonické informace
05-535 113 Petr Vochozka.

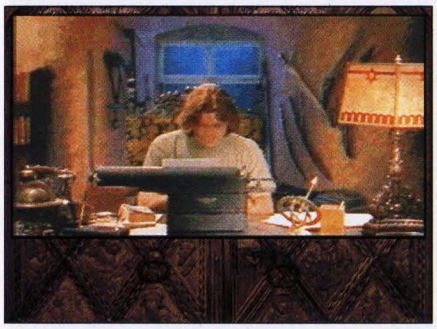
A Gabriel Knight Mystery

TOMÁŠ SMOLÍK

Šest cédéček s digitalizovanými herci a spoustou filmečků, ale také výbornou hrou. Aneb *Sierra* vstala z mrtvých a překonala sama sebe.

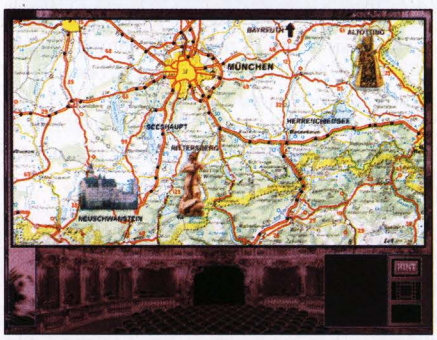
The Beast Within

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/100, 8 MB RAM, qs CD, SB16
minimum:	486/33, 8 MB RAM, ds CD, SB
v přípravě:	MAC-CD
typ:	adventure
žánr:	krimi
doporučený věk:	17
producent:	Sierra
distributor:	Sierra
v prodeji:	leden 1996



Gabriel Knight (Dean Erickson)

Grace Nakamura (Joanne Takahashi)



Na přesun mezi vzdálenějšími lokacemi slouží Grace tato mapa okolí Mnichova. S Gabrielem využíváte mapu tras mnichovského metra.

Každý předmět v inventory si můžete detailně prohlédnout, knihy a dopisy navíc můžete prolistovat či si nechat přečíst.

Od hry *Gabriel Knight Mystery: The Beast Within* (dále radši jen *GK2)* jsem po vzoru *Phantasmagorie* čekal dobrou, ale krátkou zábavu. Naštěstí jsem se dočkal výborné a dlouhé hry.

1993 A GK1. Věřte nebo ne, ale již to jsou opravdu tři roky co jste si mohli zahrát první hru o Gabrielu Knightovi. Přišla na svět v době záplavy pokračovaní klasických sierráckých sérií *(Police Quest 4, Larry 6, Quest for Glory 4)* a dopadl v této konkurenci nejlépe (čímž nechci zatracovat ty ostatní). Vyznačoval se skvělým příběhem, atmosférou, logickými postupy a i výbornou grafikou. Pro osvěžení paměti připomenu, že první Gabrielův případ se točil kolem hledání inspirace pro svou knihu, kterou našel u podivných vražd spojených s kultem voodoo. Byla to prostě skvělá a úspěšná adventura, a proto *Sierra* brzy oznámila její pokračování. Jak šel čas hráči přestali doufat a začali se toho obávat. Prostě šance na překonání prvního dílu byla tak 1:1 000 000 (to by mohlo vyjít, že Aleši). Neuvěřitelné se stalo skutkem a *GK2* je tu. V novém kabátě, ale stále se skvělým příběhem, atmosférou a logickými postupy.

DALŠÍ ZÁHADA. Tím míním další tajemnou zápletku, která se rozvine v napínavou detektivku, samozřejmě s mystickým základem. *GK2* se odehrává rok po prvním díle, Gabriel dokončil svou knihu a nyní tráví svůj čas na rodinném zámku poblíž Mnichova. Ukázalo se totiž, že Gabriel je posledním žijícím potomkem starobylého německého šlechtického rodu a tak přijel převzít své dědictví. Jenže to dědictví neobnáší jen zámek a okolní pozemek, ale i podivný titul Shadowhunter, což znamená, že musí své „poddané" chránit před silami zla (berňák se sem nepočítá). Proto se není čemu divit, když ho jednoho večera vesničané vyruší, zrovna začal psát svou novou knihu, a požádají ho o pomoc. Ta se má týkat vypátrání a zlikvidování vlkodlaka. A tak začaly Gabrielovi problémy. Ihned se vydává na statek rodiny, kterou vlkodlak připravil o jejich dceru. Nalézá několik stop a vydává se je ověřit do Mnichova. Do toho se připlete zpráva, že z městské zoo utekli dva vlci, kteří jsou prý odpovědní za zmizení nejen oné holčičky, ale i jiných osob. Gabriel brzy zjistí, že uprchlí vlci mají posloužit jako obětní beránci (to zní divně, že jo). Po té přijde na stopu loveckého klubu, který asi nebude tak obyčejný, jak na první pohled vypadá. Nyní přichází na řadu Gabrielova spolupracovnice z prvního dílu Grace Nakamura, kterou budete také ovládat. Ona ale nebude ve středu všeho dění a nebezpečí, jejím úkolem bude odhalit staré tajemství kolem bavorského krále Ludvíka II. , ztracené Wagnerovy opery, tajemné osoby Black Wolf a Gabrielova rodu Ritterů. Na vyřešení těchto záhad závisí Gabrielův život, takže musí vyzpovídat několik lidí, ale hlavně prozkoumat jednu knihovnu, dvě muzea a další zámek, což taky není žádná sranda. V těchto částech hry vám bude *GK2* sloužit i jako interaktivní průvodce po muzeu Ludvíka II. , Richarda Wagnera a zámku Neuschwanstein. Na řadu po té přichází opět Gabriel, aby se dostal do kontaktu s policií, zvláště s rtuťovitými komisařem Leberem, ale zejména aby více poodhalil skutečnou tvář loveckého klubu a jeho členů, čímž se dostává do stále většího nebezpečí. Pak je tu opět Grace, která objeví spojitosti mezi těmi čtyřmi neznámými. V tom ji pomáhá tak trochu bláznivý starší manželé z Philadelphie a jeden německý student hudby. Ti všichni ji utvrdí, že Gabrielovi hrozí velké nebezpečí. Jenže ten si zatím v klidu odjíždí jako nový člen loveckého klubu zastřílet. Na místě zjistí hrůznou pravdu o některých členech, utká se s vlkodlakem, zvítězí (s puškou se těžko prohrává), ale je jím poraněn. Ti bystřejší z vás pochopí, jaký

Výjimka z všudypřítomné digitalizace, velice dobré animace vlkodlaků.

Rodinný zámek rodu Ritterů, nynější Gabrielův domov. Jsem zvědav jestli zůstane do příštího dílu.

Když nechce poslouchat policie, novináře mají dveře otevřené, čehož Gabriel s chutí využívá.

Veselý večer s baronem von Glowerem. Kdyby tak Gabriel věděl z kým ve skutečnosti chlastá.

A GABRIEL KNIGHT MYSTERY: THE BEAST WITHIN

90

grafika: 90
animace: 80
hudba: 92
zvuk: 90

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: rozsáhlost, logické řešení **proti:** padání

Rozsáhlá, napínavá, logická adventure, která možná pomůže *Sieře* dostat se tam, kam kdysi patřila.

osud ho asi čeká. Finále se odehrává na půdě opery, kde se má konat slavnostní premiéra nově nalezeného Wagnerova díla. Drama vrcholí v suterénních prostorách, kde dojde k nevyhnutelnému střetu s hlavním padouchem. Pokud v něm uspějete čeká vás happyend, i když zas tak moc happy není. To byl ve stručnosti děj, který je opravdu napínavý (až na trochu nudné procházení muzeí a zámku), takže se do něj rychle vžijete a budete se o své chráněnce strachovat. Zkrátka co se scénáře týče nemusí se před svým předchůdcem stydět.

OPRAVDOVÁ ADVENTURE. Na rozdíl od *Phantasmagorie* se již může o *GK2* hovořit jako o adventure se vším všudy. O dobrém příběhu a kvalitním a rozsáhlém scénáři jsem se již zmínil, takže co dál. Třeba ovládání, které se od prvního dílu liší dost radikálně. Zatímco tehdy jste Gabriela ovládali pomocí několika příkazů či ikon (jdi, seber, otevři, promluv. . .), nyní vám jediná ikona slouží ke všemu (jako u *KQ VII* či *Phantasmagorie).* Pokud se vám tedy kurzor změní v ikonu nože (asi), znamená to, že to lze sebrat, otevřít, jít tam nebo s tím promluvit. Opět na rozdíl od „jedničky", kde použitelné objekty (subjekty) nešli od těch nepoužitelných rozeznat. Naopak se nezměnil způsob pohybu, kdy kromě obvyklého přecházení mezi lokacemi slouží k přemisťování mapka (a opět jsou dvě) na níž postupně s dějem přibývají nové lokace na prozkoumání. Stejný je i systém rozhovorů, kdy buďto nahodíte téma na pokec nebo se přímo ptáte. Výběr témat je závislý na získaných vědomostech (Gabrielových či Graciných samozřejmě), takže jakmile vám Grace poradí zjistit více o Black Wolfovi, v každém dalším rozhovoru je vám tato možnost nabídnuta. Zůstal i systém zaznamenávání rozhovorů pomocí diktafonu (Grace používá jen zápisník na poznámky k důležitým tématům), takže si je kdykoliv můžete přehrát. Navíc přibyla možnost (v jednom případě i nutnost) vybrat si z rozhovoru určité věty a přehrát je na volnou kazetu, což sice v konečné podobě vypadá pěkně, ve skutečnosti to ale znamenalo pěknej zákys. Stejným způsobem jako rozhovory (až na to mixování) můžete přehrávat i shlédnuté filmečky, které vždy otevírají a uzavírají (občas jsou i uprostřed) každou kapitolu. Ačkoliv je *GK2* stejně ukecaný jako *GK1,* je zde i velké množství předmětů na sebrání, kombinování a použití. Autoři se pokusili zrealističtit ukládání předmětů, takže když vezmete kbelík se sádrou, neobjeví se vám v inventory, nýbrž ho Gabriel drží v ruce. Zpočátku to vypadalo jako výborný nápad, který ale později to díky nedůslednému dodržování vyzní spíše jako výkřik do tmy, protože takový objem věcí jaký se Grace vešel do večerních šatů byste nenarvali ani do Alešova homeless kabátu. To by bylo k ovládání zhruba vše, jenom ještě jednou připomenu, že *GK2* patří do úzkého kruhu logických adventure. Knížky proto slouží ke čtení, klíče k otevíraní dveří, petrolejovou lampu rozsvítíte sirkami, na papíře je text napsán zrcadlově, tudíž si ho prostě přečtete pomocí zrcadla apod.

HERCI. Protože se v titulcích objeví, kdo účinkoval v této hře, zmíním se o tom, jak se jim povedlo ztvárnit jednotlivé postavy. Upozorňuji, že nejsem žádný filmový kritik, takže jen uvedu, jak se mi v jejich rolí líbili. Gabriel je v podání Dean Ericksona správný americký típek. S každým mluví jako s kámošem, je stále v pohodě, jde ale za svým cílem, na každého začne mluvit anglicky, o němčinu se ani nepokouší (tím je mi obzvlášť sympatický). I ve chvílích přeměny mu to jde, takže mi prostě do postavy Gabriela sedne. Joanne Takahashi jako Grace je zas mladá, energická, sympatická, žárlivá žena. Ve vztahu ke Gabrielovi si není příliš jistá, chce mu pomoci, občas se na něj zlobí, pak má o něj strach. Jinak je ale snaživá a přesvědčivá, takže taky bez problémů. I ostatní působí tak jak mají, baron von Glower se sice chová přirozeně, ale již od začátku tušíte, že s ním něco není v pořádku. Hromotlucký komisař Leber je jako policista zdrženlivý, každý se zkrátka chová jinak a hraje to dobře. Jedinou výjimkou je postava krále Ludvíka II. , který byl podle dochovaných historických pramenů rozporuplnou osobností, ale když se zjevuje prostřednictvím snů či vizí, tak působí absolutně suše. Dost bylo filmové kritiky, jedeme dál.

ZÁPORY. Abych jen nechválil příběh, logiku, ovládání a další věci, trochu si ještě zakritizuji (ale již ne filmově, nebojte). Příběh je moc lineární, pár úkolů sice můžete provést v určitém pořadí, ale dost jich je závislých na předchozích akcích. Třeba v páté kapitole seberete lampu a potřebujete ji zapálit, sirky se vyskytují logicky u krbu, taky se tam objeví, ale až po několika rozhovorech a navštívení pár lokací. Před tím tam ty sirky prostě nejsou. Nepotěšil mě závěrečný mariáš, kdy jsem v šesté kapitole měnil cédéčko třikrát, což mi přijde trochu moc (Přitom *Sierra* plánovala jen pět cédéček a pak se ji to vešlo jen tak tak na šest). Když k tomu přidám občasné spadnutí nebo „kousnutí", bude výčet záporů asi kompletní.

GRAFIKA. Příliš chválit nemohu ani grafiku, zejména jednotlivé animace a filmečky, které svou kvalitou zaostávají za *Phantasmagorií,* naštěstí to vynahrazují bezchybné statické SVGA obrázky. Namluvení se také povedlo, rozumět je dobře, i když samozřejmě je potřebná nemalá znalost angličtiny. Všechny dopisy a knihy co dostanete či najdete vám mohou být také přečteny, že by konec textových adventurám? Velkou pozornost si zaslouží hudba, která se téměř vyrovná vynikající hudbě z *Phantasmagorie.* Nejsem znalec opery, ale mám pocit, že některé hezké skladby pochází z pera Richarda Wagnera. Ale i ty ostatní stojí za pozornost, jsou působivé, dramatické, fakt dost dobrý.

ZÁVĚR JE JASNÝ. Před samotným závěrem se ještě zmíním, že ve hře máte i jeden hlavolam a že při třech příležitostech vás může potkat zubatá a vy budete muset chtě nechtě loadovat pozici. Jinak je tu ale absolutní převaha kladů, takže nezbývá než doufat, že se jednak dočkáme dalšího Gabrielova případu a jednak že *Sierra* pochopila, kterou cestou se vydat. Jen tak mimochodem jsem zvědav kdo bude hrát třeba Larryho. **—Lewis**

MAREK RŮŽIČKA

Shannara

Milovníci fantasy příběhů radujte se. Shannara bude vaším rájem na zemi.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486, 8 MB RAM, ts CD
minimum:	PC 486, 4 MB RAM, ds CD
typ:	adventure
žánr:	fantasy
tvůrce:	Legend Ent. Company
distributor:	Virgin Interactive Ent.
zapůjčeno:	Vision
datum vydání:	zima '95

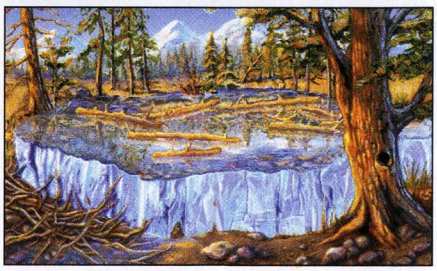
Je to již mnoho dlouhých let, kdy si mezi počítačovými hrami drželi své pevné místo i starší textovky. Vzpomeňte si na ně a na jejich atmosféru, kterou oplývaly. Nikdo nepotřeboval dokonalé technické zpracování, stačil jen text. Hromada textu, pořádně tlustý slovník a špetka fantasie dohromady vytvářely ty nejneuvěřitelnější vize a představy. Ovšem to už je za námi. A co dnes?

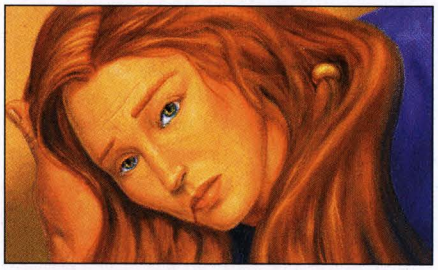
Dnes se topíme v interaktivních hovadinách, kterým naskakuje husí kůže při zaslechnutí takových „odporných" slov jako je příběh a atmosféra. Nechci tvrdit, že v současnosti nevznikají dobré hry, ale už to z větší části jaksi není ono. To starší „cosi" někam zmizelo a tvůrci her to nacházejí se stále většími obtížemi.

Přesto se může stát, že někdo ztracené „cosi" najde a stvoří hru, která oplývá právě takovou atmosférou, jakou jsme mohli vídat u těch nejlepších textovek. Jednou z těchto požehnaných her je i *Shannara,* fantasy pohádka z dílny stále se lepšících *Legend.*

GRAFIKA

Některé obrázky z *Shannary* lze pozorovat pouze v tichém úžasu.





Nic není tak hrozné jako ztráta blízkých

STARÁ DOBRÁ FIRMA LEGEND. I kdybyste o *Shannaře* doposud nic neslyšeli, po několika vteřinách hry by vám bylo jasné, že tvůrcem hry je tým *Legend. Legend* si řekl, že když vsadí na osvědčenou kartu, tak nemá co ztratit. Opět tu je charakteristický interface, stejný jak ho známe už od ranných děl této firmy a opět před námi stojí textová adventure. *Shannara* se řadí do skupiny fantasy her *Companions of Xanth* a *Death Gate* a jako nový přírůstek určitě nedělá ostudu.

FREDERIK POHL, PIERS ANTHONY, TERRY BROOKS A DALŠÍ... Jeden z hlavních pilířů, na kterém *Shannara* stojí, je příběh. *Legend* se opravdu vyplácí, že se velmi často nechá inspirovat profesionálními spisovateli. Vzpomínejte se mnou, nejprve to byl Frederik Pohl a jeho *Gateway,* posléze Piers Anthony se svou povídkou Demons don't dream, z které vznikl *Companions of Xanth* a nyní *Shannara* stvořená podle novel The Sword of Shannara, The Elfstones of Shannara a The Wishsong of Shannara od Terryho Brookse. Koho si asi vyberou pro příště?

Zpět k *Shannaře.* Děj na první pohled vypadá značně ohraně, syn stárnoucího dobrodruha se vydává coby zelenáč do světa a vrací se jako uznávaný spasitel světů. Ovšem toto jednoduché téma je narozdíl od mnoha jiných her rozvedeno do nádherného příběhu s mnohými zvraty a překvapeními. Příběh, a s ním i celá hra, je poměrně rozsáhlý a vydrží vám na několik dlouhých večerů, během kterých se budete pohybovat po jiném světě tělem i duší. Přestanete být Pepou Novákem či Frantou Vonáskem, ale stanete se Jakem Ohmsfordem, mladým mužem ochotným postavit se Bronovi, pánu zla a chaosu. Dokud *Shannaru* nedohrajete, okolní svět se změní v pouhý rušivý element, obdobně, jak tomu bylo u starých textovek. V tom vidím jednu z největších předností *Shannary,* vtáhnout hráče a nepustit ho za žádnou cenu. Napomáhá tomu i útok na hráčské emoce. Ideálním příkladem jsou vaši společníci. Získáváte je za různých okolností a většina z nich vám brzy přiroste k srdci. Smutek s tísní vás přepadnou, až budete postupně krutě ztrácet jednoho parťáka po druhém. Nakonec vám v jedné vizi všichni budou vyčítat, že za vás položili život. Budete se cítit nepříjemně vinní. V takových chvílích není podstatné, jestli jsou čtyři hodiny ráno nebo jestli vedle vás vypukl požár. Jedinou vaší starostí je, jak očistit své jméno a dotáhnout vaše poslání až do konce. Nemá smysl se o příběhu podrobně rozepisovat, protože by to jednak zabralo ohromné množství místa a navíc bych vám zkazil radost při hraní. To si musí každý prožít sám.

Celkový spád příběhu by byl zcela ztracen, kdyby *Shannara* patřila do kategorie her s visačkou fatálně obtížné, případně totálně nehratelné. Díky Bohu je celá hra zrevidovaná paní Logikou, a tak nedojde k bezduchému kombinování jednotlivých předmětů.

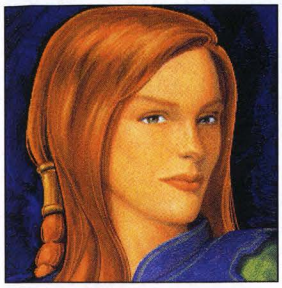
POUHÁ „GRAFIKA KE HŘE" ČI GALERIE FANTASY OBRAZŮ? Pro grafické zpracování *Shannary* nemohu najít ten pravý výraz. Superlativy se mi hrnou z úst jeden za druhým, ale stále to není to pravé vyjádření. *Shannara* je galerií nádherných fantasy scenérií, kde co obraz, to mistrovské dílo (na hře spolupracoval také Rob Alexander, který bude jistě dobře znám všem hráčům karetní hry *Magic the Gathering).* Pominu-li několik animovaných sekvencí tvořených v 3D programech, zbývají jen unikátní statické obrázky, které by jen těžko našly konkurenci. Ostatní technické prvky již nedosahují závratných kvalit grafiky, ale stále se pohybují v oblasti vysoce nadprůměrné.

NIC NENÍ DOKONALÉ! I přes famózní příběh, překrásnou grafiku a působivou atmosféru není *Shannara* dokonalá hra. Prvním křivým zoubkem je překreslování věcí v inventáři a obličejů členů vaší družiny po sebemenší činnosti. Zpočátku vám to nebude vadit, ale postupem času, kdy budou předměty v inventáři narůstat, vás to začne nepříjemně zdržovat. Ovšem stále to je jen lehce křivý zoubek, v porovnání s předkusem, tvořeným souboji. Souboje s nepřáteli jsou jednoznačně nejslabší stránkou hry. Všechny souboje se odehrávají podle triviálního scénáře, já bodnu, ty bodneš, já bodnu, ty ..., tedy přílišná zdlouhavost a nadmíra nudy.

Přestože jsem již vynachválil příběh až k nebesům, musím přiznat, že i on má svůj vroubek. Chybí mu variabilita. Při putování mezi městy

PŘÁTELÉ

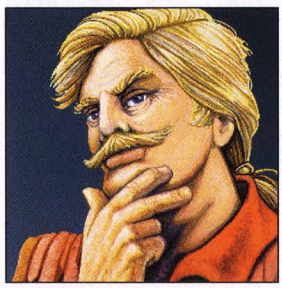
Seznamte se s vašimi budoucími přáteli



Shella, tato sympatická dívka vás bude doprovázet od samého začátku. Pravděpodobně si ji oblíbíte ze všech nejvíce.

Brendel, rozvážný a věrný trpaslík. Brzy zjistíte, že neumí plavat, a že se strašně bojí výšek.

Davio, postarší moudrý elf se zájmem o magii. Po celou hru bude velkým rivalem Shiftera, hlavního posluhovače Brony.



Panamon, s tímto člověčkem si mnoho neužijete, protože vás po krátké chvíli opustí.

Telsek, silný a inteligentní troll (v porovnání s ostatními trolly).

Geeka, tenhle malý mizera by vás nejradši rozčvrtil pro pětník. Ale stejně mi ho nakonec bylo líto.

SHANNARA

88

grafika: 95
animace: 75
hudba: 85
zvuk: 80

testováno na: PC Pentium, 8 MB RAM, ts CD

pro: fantastický příběh a grafika, hra vás jednou chytne a už nepustí **proti:** souboje s nepřáteli

Konečně zase jedna z her, které v sobě mají nádech atmosféry starých a neopakovatelných textovek.

Brona, pán zla a chaosu.

Boje jsou jednoznačně nejslabší částí celé hry.

sice určujete kudy půjdete, ale hra vás svým způsobem usměrňuje a nepustí vás do jiných oblastní, než kam máte jít. Ani v jednotlivých lokalitách nelze problémy řešit různými způsoby, ale zase na druhou stranu, to už bych chtěl příliš mnoho.

ZÁVĚREM. *Shannara* se musí prostě prožít. Po jejím dohrání vás bude ještě dlouho hřát u srdce dobrý pocit z prožití nádherného příběhu v nádherném světě. Jména vašich společníků a všechno okolo vám utkví v paměti a hned tak z ní nevyprchá. A tak to má u dobré adventure být.

Jste-li příznivci fantasy bude vaše nadšení dvojnásobné, tato hra je pro vás šitá na míru. A ti ostatní se po *Shannaře* příznivci fantasy možná i stanou. **—Marek**

NPG s.r.o

(New Power Generation)

Nabízíme přímo přes 500 titulů CD ROM software.
Nabízíme možnost barevného scanování.
Nabízíme přenos dat na CD-ROM - cena 580 Kč.
Nabízíme velmi nízké ceny.
Příklady naší nabídky :

Český software na CD ROM	od 359 Kč
Shareware CD ROM	od 149 Kč
Encyklopedie CD ROM	od 359 Kč
Grafické, hudební CD ROM	od 299 Kč
Dětské a naučné CD ROM	od 299 Kč
MPEG tituly CD ROM	od 699 Kč
Erotika CD ROM	od 399 Kč
Jazykové programy CD ROM	od 359 Kč
Utilities CD ROM	od 149 Kč
Linux (Systém a aplikace)	od 399 Kč
České hry na disketách	od 259 Kč

Megapak vol. 3 - 12 CD !!! - 1499 Kč
Novastorm, Reunion, TFX, Cyclones, Quantum gate 2, Jamit ... atd.

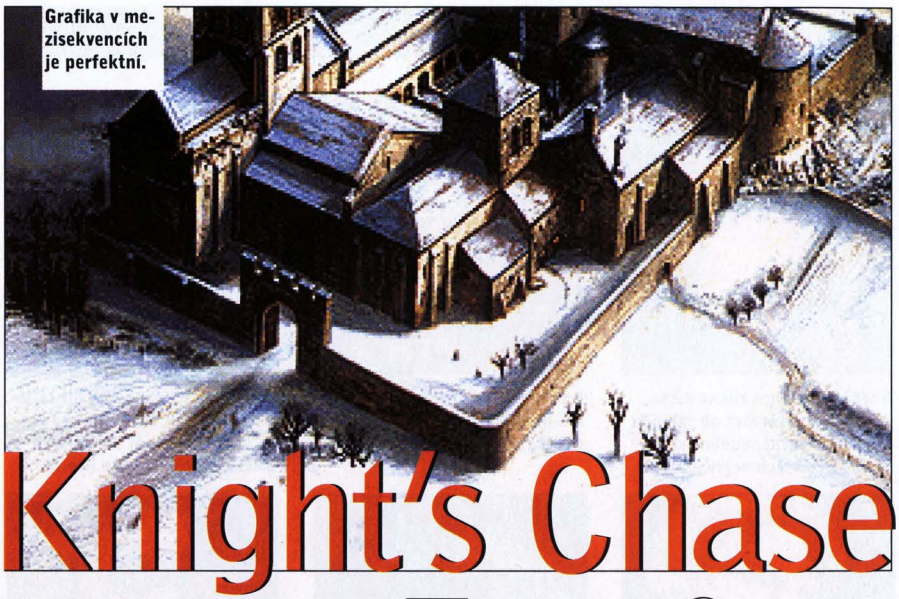
Megapak vol. 4 - 11 CD !!! - 1499 Kč
Space Ace,Tornado,Emp. soccer, Dawn patrol, Dragon lore,Orion conspiracy ... atd.

Navštivte nás či kontaktujte na adrese:
NPG s r.o., Blahníkova 5, Praha 3, 130 00,
tel/fax: 02/ 627 86 07

nebo navštivte naše partnerská obchodní místa

Firmy STOCK INVEST s r.o.
Seifertova 23 , Praha 3 , 130 00
České armády 208 , Nové Strašecí , 271 01
Krále Jiřího 268 , Český Brod , 282 01
Ladova 792 , Kralupy nad Vltavou , 278 01
nám. Svobody 930 , Bučovice , 685 01
nám. Míru 5 , Blansko , 678 01
Kmochova 561 , Kolín 2 , 280 02
Na chmelnici 615/III , Poděbrady , 290 01

William se právě s mou pomocí dostal ze středověkého kriminálu. Ptáte se na obvinění? Prý jsem Templář.



Grafika v mezisekvencích je perfektní.

Knight's Chase
Time Gate

Co takhle zahrát si jednou výbornou adventku, která určitě pobaví.

Ve středověku vládne zima. V pozadí můžete vidět pevnost, ve které se bude vyvíjet následující příběh opuštěného Templáře z 20. století.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486 DX2/66, 16 MB RAM, ds CD, SB
minimum:	PC 486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD
typ:	adventure
žánr:	historie
tvůrce:	Infogrames
distributor:	Infogrames
datum vydání:	zima 1995

VLADIMÍR PONECHAL

TEMPLÁŘI. Víte, že existovali? Tajemní rytíři z ještě tajemnějšího řádu. Ovšem, jedná se o tolik opěvovaný, tolik pronásledovaný a tolik tajemný řád Templářský. Odpusťte mi mou naivní otázku hned na začátku. Já vím, že mnozí z vás vědí, že tato organizace existovala. Víte však i následující?

Řád vznikl kolem roku 1120. Jeho základnou se stali rytíři křížových výprav, kteří bojovali ve Svaté zemi a zasloužili se také o dobití Jeruzalému (1099). Tento řád byl založen pro boj s výbojnými Turky. To byl však jenom začátek. Protože vedení ukrývalo své boje za boží roucho, z nenadání se stal Templářský řád obrovskou a bohatou organizací. No z nenadání to nebylo, ale kdo v té době netoužil sloužit Bohu? A tak do řad svatých rytířů proudili davy chudobnějších, ale i bohatých šlechticů, kteří svým majetkem plnili pokladnice řádu. Jak pak by ne, když pravidlem řádu bylo žít v chudobě a obětovat vše pro jediného a nejvyššího Boha. I přesto se organizace zvětšovala. Templáři však nebyli jenom bojovníky. Byli také významnými obchodníky. Zabezpečovali totiž transakce mezi Palestinským královstvím a Evropou. Jenže jak to v životě chodí, všechno pěkné a rozkvétající má svůj konec. Nejinak dopadli i Templáři. Po pádu Palestinského království museli křesťané opustit Svatou zemi a většina z nich se vrátila domů do Francie. Realita však byla k rytířům tvrdá. Templáři za uplynulé roky svého výsluní zapůjčili králi Francie Filipovi IV zvanému Sličný velkou sumu peněz. Ten se zalekl návratu tak bohaté, výbojné a obrovské organizace a řád obvinil z kacířství. V roce 1307 byl uvězněn nejvyšší představitel a v následujících letech zemřelo mučením a upálením nespočet udatných rytířů kříže.

Dnes nevíme, co je legenda a co je pravda. Snad Templáři uměli vyrobit zlato nebo ovládali černou magii. (Možná, že někdo z vás čtenářů Excaliburu, se půjde projít a najednou se propadne do místnosti, kde dodnes odpočíval pohádkový Templářský poklad - pamatujte i na nás nebo stačí na Vlapona). Tak praví legendy. Pro nás je však směrodatné jedno. Vaše jméno je William Tibbs. Mladý ctižádostivý americký student, studující práva v krásné Paříži. Poslední z Templářů žádá o pomoc zrovna vás. Chopíte se tohoto úkolu? Budete muset, neboť proradný Wolfram unesl vaši snoubenku Julii a abyste se dostal za ní do roku 1329, o to už se postará, žádný strach...

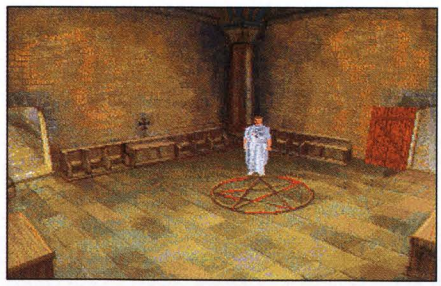
Tento meč je pomalu větší než já, ale to nic nemění na faktu, že je to nebezpečná zbraň.

ÚVOD. Začátek této výtečné hry je v historickém muzeu. Zanedlouho zjistíte, že máte za protivníka velmi vypočítavého a zákeřného Wolframa. Ale nebojte se nenarazíte na zeď neřešitelnosti. Nejlepší totiž na tomto všem je, že obtížnost se postupně zvyšuje, takže do hry se zakousnete.

Abych vás však zasvětil, o co vlastně jde. Připravte se. *Brána času* není jenom bezduchá adventure. Brána času je hra s myšlenkou a dějovou jiskrou, která vás pohltí a jen tak nepustí. I já jsem se o tom přesvědčil. Není to totiž jenom obyčejné běž, seber, použij, polož... Na to, abyste se dostal ke konci, potřebujete nejenom svou hlavu, ve které by měl být mozek, ale i šikovnost v rukou. Ono plazení se mezi paprsky poplašného zařízení nebo chození po hranolech, to si už špetku šikovnosti vyžádá.

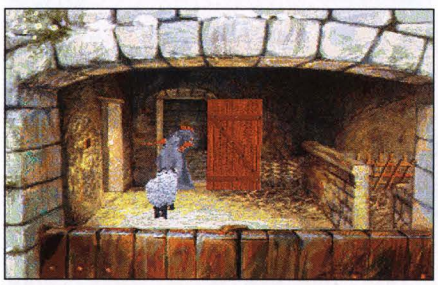
KDYŽ UŽ HRA - TAK SI POHRAJEME. Hra je zobrazená přes celou obrazovku. Jednotlivé příkazy nebo předměty se vyvolají na obrazovku enterem. Vrátím se však přímo k hraní. Nejlépe snad udělám, když tuto hru přirovnám k legendární *Alone in the Dark*. Perfektně vykreslené prostředí, plus vektorové postavičky nevyjímajíc i našeho hrdinu Williama, to je prostě *Time Gate* nebo by se dalo říct i *Alone in the Dark* volné pokračování?. Pro ty však co *Alona* neznají. Představte si prostorovou adventuru. Svého hrdinu vidíte z některé kamery v místnosti, které ho většinou snímají z nadhledu, aby byl lepší přehled (ex. 43).

Poslední templář je raněn, ale nezoufejte. Tohle ještě dopadne dobře.

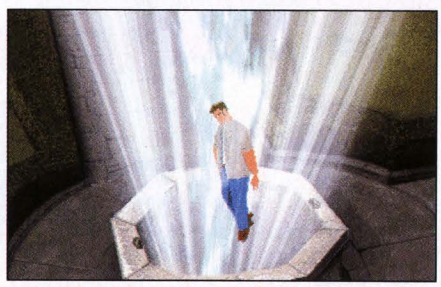


O tom, že zlý Wolfram ovládá tu nejčernější magii, svědčí i tento obrázek.

Velmi zajímavou se jeví jízda katapultem na dálkové ovládání mezi paprsky poplašného zařízení.



Tento beran není zrovna lidumil a za každou cenu se bude snažit vám zabránit pohybovat se volně po místnosti.



Cesta do středověku nebude dána nějakým super technickým zařízením. Ona postačí jenom obyčejná studna.

Templář William Tibbs byl zajat nepřítelem.

Černý rytíř měl tu drzost, že vás navštívil i u vás doma. Už ji v životě nebude mít, o tom vás můžu ujistit.

Dovolte, aby jsem vám představil... to je on William. Nedivte se, že je tak vyděšený, to ta sekera...

Stejně, jako ve výše zmíněné hře, se dá i v *TG* bojovat. Máte dokonce i na výběr. Buď holýma rukama, ale na co ničit horní končetiny, když po ruce jsou zbraně nebo šroubovák... Jsme přeci ve středověku. Narozdíl od svého staršího bratra, tady boj není až tak jednoduchý. Pokud si nastavíte větší obtížnost budete mít problémy. Ve hře potkáváte řadu nepřátel. Nejčastějšími jsou snad černí rytíři a nebezpeční lučištníci, kteří rozhodně šípy neplýtvají nadarmo (rozuměj - přesná střelba jim nedělá problémy). V tom druhém případě bych doporučoval spíše taktizovat než otevřeně útočit.

Kvalitní zábavu by měl podpořit závazný slib autorů, že ve hře zhlédnete víc než padesát postav a třista scenérií. Nevím nevím. V době, kdy píšu tuto recenzi jsem se už prokousal hodně daleko, ale když to tak spočítám, objevil jsem takových dvanáct možná třináct druhů postaviček. Další věcí je inteligence nepřátel. Zase nevím. Je pravda, že takový černý rytíř vás hned nenapadne. Nejdřív vás dvakrát obejde a potom se ožene mečem. Jestli se to dá považovat za projev inteligence to posuďte sami.

BOŽE, ZA CO MĚ TRESTÁŠ? Zatím jsem ještě neobjevil hru, která by byla bez nejmenší chyby. Ani *TG* se tomu nevyhnula. První je otázkou konfigurace. Prosím, podívejte se na konfiguraci počítače, na kterém jsem hrál tuto hru. Nechť se nikdo nezlobí, ale aby adventura, která ještě k tomu všemu běží ve VGA byla pomalá při této konfiguraci, to se mi vůbec nelíbí. Celou hru zpomaluje neustále dotahování z hardisku. Ten totiž pracuje skoro při každém kroku, který Williem udělá. Další nedostatek se táhne už od dílů *AitD.* Na tuto chybu sice manuál upozorňuje, ale když hrajete, je to další zdržování. Klávesy totiž musíte držet déle, aby si počítač vůbec uvědomil, že se něco děje. Díky tomu se vám mnohdy stane, že se kousnete a ne a ne dál. Najednou z ničeho nic přijde rozuzlení a vy jenom smutně koukáte na zbytečně ztracený čas.

KNIGHT`S CHASE - TIME GATE

80

grafika: 75
animace: 70
hudba: 75
zvuky: 75

testováno: PC 486 DX4/100 PCI, 8 MB RAM, ds CD, SB 16ASP, S3 - Vision864 2 MB

pro: perfektní adventura, která vás určitě pohltí **proti:** chyby, které jsem už popsal

Pořídit situto hru se vyplatí. Má pro vás ukrytých nemálo tajemství, které čekají jenom na své rozluštění.

Bohužel se moc nezměnila ani grafika postaviček. Hlavně ta Williama by potřebovala zlepšit. Když stojíte dál od kamery, vidíte jenom nějakou haldu fleků formovanou do lidské podoby.

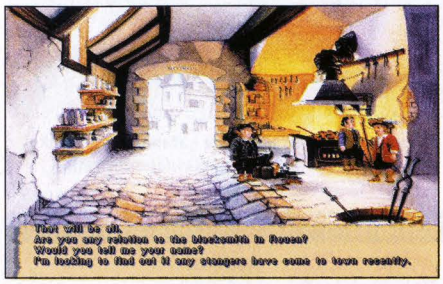
KOUKÁME A SLYŠÍME. Co dodat k tomuto bodu. Jak sami vidíte na obrázcích, grafika je více než průměrná. Chtělo by to trochu kvalitnější postavičky, ale se špetkou snahy to autorům odpustíme. K výborné grafice přispívá i takzvané Gouraudovo stínování postav a objektů, kterého provedení je skutečně velmi realistické a do prostoru se vžijete mnohem snáze. Animace jsou provedené také kvalitně nemám nejmenší výtky.

O zvucích se raději nejdu ani vyjadřovat. Profesionalita sama o sobě a hudba to samé.

ZÁVĚR. Opět jsme na konci. *TG* je hra, která má své chyby. Na druhou stranu tyto chyby však vykompenzuje kvalita a originalita. Proto mi nezůstává nic jiného, než vám tuto výbornou hru doporučit. No tak, nenechte se přemlouvat a zachraňte svou snoubenku Julii ze spáru inkvizice, bojujte se zákeřným Wolframem, ale přitom nezapomeňte, že jediná cesta zpátky, která existuje je *Time Gate...*

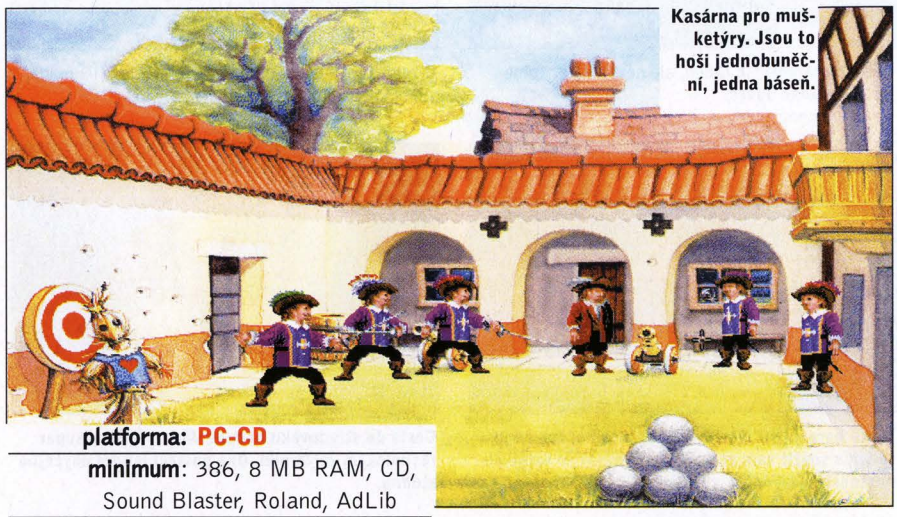
ACH TEN JAZYK ČESKÝ, ANEB JEN TAK BOKEM. Stává se čím dál tím častěji, že distribuční firmy, tentokrát *Vision,* se už nespokojí jenom s obyčejným předáním anglického nebo nějakého jiného originálu do rukou českého spotřebitele (hráče). Začínají se objevovat české obaly a dokonce i manuály. Tomuto se nevyhnula ani tato hra. Nezůstává nám nic jiného než popřát těmto firmám mnoho zdaru a doufat, že čeští distributoři budou v těchto aktivitách pokračovat a za nějaký čas budeme hrát hry od *Sierry* nebo od *Infogrames* v češtině. **—Vlapon**

Touché The Adventures of the Fifth Mousketeer



Jeden z těch nešťastných multiplovaných obrázků. Jak vidíte z menu pod obrázkem, dialogy probíhají podobně, jako v každé jiné adventure. Co to? Zdá se mi to a nebo je tady pravopisná chyba?

Jeden ze screenů na kterých se vám zatají dech. O všem co na něm najdete, si ve článku povídáme: malebnost, smysl pro detail a velké prázdné nic.



Kasárna pro mušketýry. Jsou to hoši jednobuněční, jedna báseň.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	386, 8 MB RAM, CD, Sound Blaster, Roland, AdLib
typ:	adventure
žánr:	historický
producent:	US Gold
vydavatel:	US Gold
datum vydání:	leden '96

KAREL TAUFMAN

LISTOPAD 1995, LONDÝN, ANGLIE. Podzimní *ECTS* mě právě nenadchlo. Venku byla zima, uvnitř zakouřeno a nikde žádná rozumná hra. Všechno bylo virtuální, multimediální, renderované,... však to znáte. Když jsem pak ve stánku *US Goldu* v přízemí vyhřátého Hiltonu uviděl adventuru, která mi připomněla nepřekonatelný *Monkey Island* a ještě ho překonávala grafikou (tento názor již nezastávám), pocítil jsem Pavlovův reflex na vlastní kůži. S designérem hry jsem si vydržel povídat neuvěřitelně dlouho a nakonec jsem na něm vyloudil i demo cédéčko speciálně pro mě. Z městce nad Temží jsem odlétal s dobrým pocitem někde v levé části hrudi.

LEDEN 1996, HRADEC KRÁLOVÉ, ČESKÁ REPUBLIKA. Ach jo. Kde že je ta romantika Francie šestnáctého století, kde jsou ta dobrodružství hrdých mušketýrů o kterých jsem jako malý naivní klučina četl? V téhle krabici s nápisem *Touché* tedy rozhodně ne.

PROMETTEUR MONTS ET MERVEILLES. Na první pohled vám toho *Touché* naslibuje hrozně moc. Bohužel nic z toho vás nakonec nečeká.

Neštěstí začíná už u vašeho alter ega. Hlavní postava - Geoffroi le Brun je úděsnou kopií *Guybrushe Threepwooda.* Na rozdíl od originálu je po celou hru doprovázen sidekickem Henrim [čti Ánry], který občas vypustí nějakou ohromně legrační větu (míněno velmi, velmi, velmi ironicky). Svět Francie ve kterém se Guybrush, sorry, Geoffroi pohybuje není příliš interaktivní. Pokud v něm už lze něco provést je to natvrdo, nebo natvrdle spjato se striktně lineárním dějem příběhu. O nějakých subquestech si nechte skutečně jenom zdát.

Krabice hry tvrdí něco o padesáti lokacích. Už to samotné číslo zní značně miniaturně. Stačí když ho porovnáte s *Indym IV* od *LucasArts,* který jich měl už před lety hodně přes sto. Obrovskou pecku tomu všemu nasazuje multiplované využívání některých screenů. Tak třeba kovárny v jednotlivých městech jsou úplně stejné. Pardon, občas jsou zrcadlově otočené (přes vertikálu). Jako kdyby tato drzost nestačila, jsou úplně všechny hospůdky sestříhány z jednoho a toho samého obrázku. Tam je vynecháno schodiště, tu jedny dveře a tam zase dřevěný sloup. Toť vše. Tuto neuvěřitelnou ubohost, která je u grafických adventur zcela neodpustitelná si autoři *Touché* dokonce dovolují odůvodňovat Brunovými slovy „všechny hospody ve Francii vypadají nějak podobně". A věřte mi, že ve chvíli, kdy tuto větu Geoffroi pronesu vám jeho slova nebudou připadat ani z deseti procent tak vtipná, jako teď. Ubohost je pro tuto situaci slabé slovo a nic trefnějšího mi v Excouši neotisknou (jsou to tady samí slušní lidé).

Ach jo. V rádiu právě Non stop vzdychá Tereza Pergnerová a mě se chce dělat něco úplně jiného, než psát tuhle recenzi. Nejdříve to byli *Shivers,* pak tohle. Kdo ví, co mne čeká do třetice. Už vím - *Z* od *Bitmapů* se ukáže jako nehratelný paskvil. Nebo ještě lépe: *Lands of Lore II* bude hrozivý interaktivní film! *Time Warner* odkoupí *LucasArts* a přinutí je chrlit dvacet adventur podle *Warnerovských* filmů za rok! V nových *Hvězdných válkách* bude místo *Chewbaccy* zase *Žvejk!* Muzikál *Doom* bude mít premiéru na Broadway!

Uf. Nechal jsem se unést. No nic, já to ještě do konce téhle recenze vydržím a abyste věděli, že to myslím s hrami vážně, mám tu na vás další porci reality, která bývá často daleko krutější, než noční můry páně Hitchkockova.

Jako kdyby toho nebylo v *Touché* zkopírováno už i tak dost, je multiplovací politika aplikována i na NPC postavičky. Ve městě potkáte strašlivou spoustu lidí, kteří jsou jeden jako druhý. To, že se všichni mušketýři liší jen barvou péra by se ještě dalo prominout, ale že se městy potulují stejní peasanti, stejní kováři atp to už zavání genetickým inženýrstvím. Výsledkem toho všeho je, že už někde uprostřed hry máte pocit a) všude jste už byli b) všechny jste už někde viděli.

Mě osobně nakonec nejvíc z celé hry bavilo cestování z lokace do lokace přes velkou mapu. Geoffroiovi a Henriho komentáře se mi jako zázrakem neomrzeli a dokoncem mne i bavili. Patrně se jedná o prvek zoufalého chytání se stébla, protože jinak jsem si celou „hru" doslova protrpěl.

Když shrnu svůj celkový dojem z *Touché,* nezbývá mi než konstatovat, že prostředí, které autoři vytvořili je sice na první pohled líbivé, ale jinak velmi ploché, nezajímavé, pusté a prázdné. Mrtvé by byl další chytlavý termín.

Ale buďme adresní.

LES NPCS. Nejenom že vás nebaví ve výše popsaném prostředí cokoliv dělat, ale nezapůso-

VRCHOL KREATIVITY V TOUCHÉ

Vrchol kreativity v Touché - jednu a tu samou ulici v rouen můžete vidět jak v noci tak ve dne. Vychutnejte si to, protože je to v této hře poprvé a naposledy.

bí na vás ani veškeré NPC, PC, a PVC postavy, se kterými se na svých cestách setkáte. Zatímco po prvních třiceti sekundách renderovaného intra k *Originovskému Crusaderovi* jsem byl zobrazeným vojákům v jednotce plně nakloněn, ani Geoffroi, ani Henri z *Touché* si moje sympatie nezískali přestože jsme spolu strávili několik dní. Pokud jste tedy zvyklí na postavy, které si zamilujete (Guybrush), nebo znenávidíte (LeChuck), budete muset někam jinam. Lidičky v *Touché* o vás nemají zájem a vy ho neprojevíte o ně.

Podívejme se dál. Konkrétně na interakci, kterou s NPC postavami můžete navázat. 0. Zero. Nul. Nula. Občas můžete promluvit, občas použít předmět. Nic světoborné zvláště, když žádná z postav nedosahuje hloubky NPC z prvního *Quest for Glory* a ten je starý, nó, už hodně.

Další peckou mezi očka je takzvaný humor, který jsou tyto postavičky, očividně proti své vůli, nuceny pronášet. Krabice hry hlásá neskromně něco o diabolickém witu a slapstickovém humouru. Nevím čím to je, ale daleko častěji jsem se zasmál některým sekům v literárním zpracování *Dooma,* než čemukoliv v této, err, komedii.

Aby nebylo veškerého zklamání málo, má sidekick Henri vlastní inventář a hráč se tak může naivně domnívat, že interakce s touto kreaturou bude snad na výši. Může se dokonce domnívat, že obě postavy budou moci vykonávat stejné úkoly různě. Může snít o tom, že některé úkoly bude moci provést Guybrush, ehm, Geoffroi a jiné Henri. To všechno si lze představit, ale já mám trapný pocit, že jsem Henriho inventář použil jen třikrát za hru a to ještě určitě přeháním. Když si vzpomenete na starou dobrou *Lure of Temptress,* kde jste mohli sidekicka Ratpouche doslova programovat, podobně jako starobylého robota Karla (Howdy, PChe?), musí se vám chtít brečet. Nic si z toho nedělejte, mě by se chtělo taky, kdyby mě v takových chvílích nechytaly záchvaty cynismu. V tomto bodu je prostě *Touché* dlouhým skokem zpět. Le Hup!

LA INTERFACÉ. Všechno to vázne už trochu nepříjemným interface. Nejprve je tu dost prapodivně scrollující inventory. Vedle něj měšec s Geoffroiovými penězi, který je po devadesát pět procent hry označen číslem nula. Nevadí, peníze ve hře stejně k ničemu nepotřebujete (vyjma těch pět procent v úvodu). Chůzi postavičky nelze urychlit, takže se velmi často courá jako kdyby šla k zubaři.

Aby byl humor zajištěn stůj co stůj, musí postavičky prohodit vždy jednu a tu samou blbost, když odcházejí do některých lokací, nebo se z nich naopak vrací. Že ty průpovídky trvají věčnost snad ani nemusím zdůrazňovat. Natahování grafiky z CD trvá roky, což lze odvážně tvrdit o všech úkonech, které v *Touché* provádíte a to nemusíme chodit daleko od pouhého vytažení předmětu z inventáře. Howgh.

LA HISTOIRE. Ano, ano, příběh. Tedy myslím, že tu nějaký byl. Kam se nám jen poděl? No, zkusím ho dát dohromady. Geoffroi, který se právě zapsal k mušketýrům má dva problémy. Prvním je dívka Juliette, kterou uslyší zpívat a hned se do ní zamiluje. To že je do ní Geoffroi skutečně zamilován a že to všechno není jen hloupý žert jsem pochopil až někde v polovině hry. Vy máte zasloužený náskok.

Druhý Geoffroiův problém je umírající, kterého nalezne před hostincem. Někdo ho píchl, aby získal jeho poslední vůli a Geoffroi postupně přichází na to, která podlá krysa si zde namočila drápy do krve.

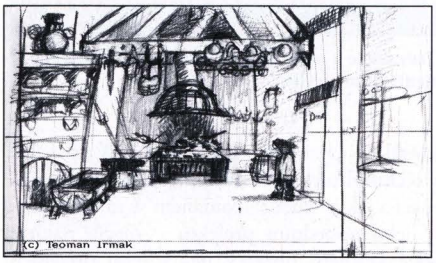
V průběhu hry musíte udělat spoustu polointeligentních úkonů a na konci toho všeho vás čeká patrně moderní anti-happy-end. Možná bych se i nasmál, kdybych se bavil během hry, ale zbavit mě alespoň klasického zadostiučinění na konci po všem tom, co jsem musel protrpět, to je skutečně odvaha. Nechci při tom nic tak přeslazeného, jako byl Dick, pardon, *Dig,* ale tohle je trochu silné kafčo.

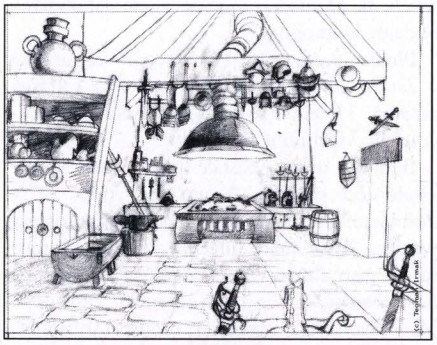
LE PROGRAMME. Základní kámen úrazu celého programu je nepochybně program. Na jedné straně tu je pár pozitiv, které bychom si měli vyložit teď hned. Ukládat lze až 99 pozic a hra si uloží na hard jen konfigurační a startovní soubor. Zbytek se tahá z CD. Tady je první trabl. Všechno se to tahá úděsně dlouho. Další trabl přijde se scrollingem SVGA obrazovek. Je jedním slovem pomalý a druhým cukaný. Jak jsem se už zmínil, nelze měnit rychlost chůze a o dalších, závažnějších problémech se ještě zmíním v odstavci o zvuku.

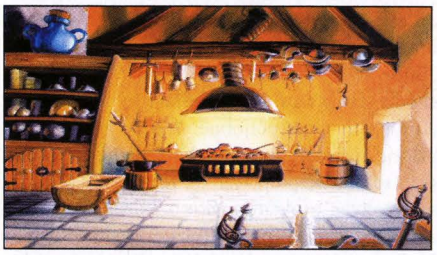
A ještě jedna pecka se mi sem vejde. Obrazovky ve hře občas ožijí NPC postavičkami, které jen tak chodí sem a tam po předem vyznačených trasách. Programátor ale zapomněl na jednu podstatnou maličkost a to - kontrolovat si, kolik NPC jde vedle sebe. A tak se vám

TVORBA GRAFIKY

Weaponmaster nám poslouží k další demonstraci tvorby profesionální grafiky pro tuto hru. Zatímco první čenobílý obrázek je jen hrubá skica, která čeká na schválení, druhý je už podrobnější skica, která bude později přeměněna v podklad pro vlastní kresbu (viz obrázek Paříže). Na posledním, barevném obrázku vidíme hotový, oříznutý screen ze hry.





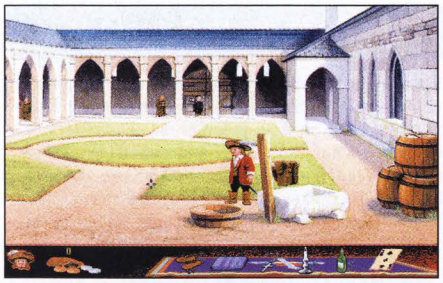


stává, že vidíte jedno tělo a dole se míhající čtyři nohy, nebo zástup na sebe nalepených mušketýrů, kteří se mají očividně velmi rádi.

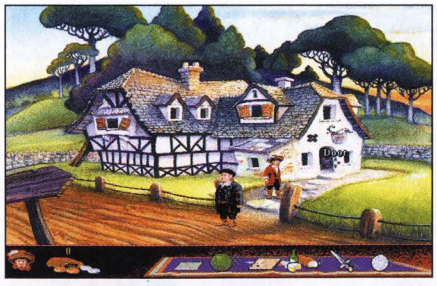
Podobný problém nastane v okamžiku, kdy chce Guybrush, už zase, Geoffroi s někým komunikovat. Často k postavě prostě přijde a stoupne si těsně za ní, takže pak není vidět. Musím upozornit, že to probíhá automaticky a hráč to není schopen nijak ovlivnit.

A poslední hřebíček do rakve najdeme v katedrále. Pokud jste si toho ještě nevšimli, mají dveře vlevo díru. Že není vidět? Jistě. Dveře jsou složeny ze dvou grafických bloků, přičemž před ten první se může Bruno postavit, zatímco za ten druhý zaleze. Tady jsem se poprvé a naposled za celé *Touché* zasmál.

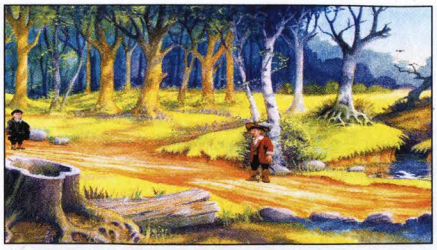
LE GRAVEUR - TEOMAN. Grafik Teoman Irmak se věnuje počítačovým hrám zhruba stejně dlouho jako já (jsem už stařešina). Začínal v dobách zlatého Sinclairova ZX Spectra, kde jsme jeho, převážně statickou, grafiku mohli vidět v adventure jako byl *The Hulk, Spider Man, The Gremlins* a další. Na Amize a později i na PC se Teoman proslavil grafikou ke strašidelných hrám legendárního *Horrorsoftu.* Vy-



Tady dojde k první závažné interakci s prostředím. Geoffroi se převlékne!



Malebná hospůdka na cestě. Škoda že se tu neodehraje víc než jen pár dialogů.



Malebnost krajiny prudce kontrastuje s minimální interakcí, kterou program dovoluje. Ač na první pohled lahodí oku, na druhý vás už děsí svou mrtvostí. Brrr.

kreslil jejich *Nightmare* i *Wax Works*. Ani v těchto titulech jste nemohli najít mnoho animací a jak je vidět s Teomanem se to táhne dál. V jeho posledním projektu - *Touché* najdete ještě krásnější obrázky než v jeho dřívějších hrách, ale animací si moc neužijete. Jako vždy - budeme konkrétní.

Předně je nutno poznamenat, že grafika v *Touché* je na první pohled rozkošná i krásná zároveň. Holedbá se svou malebností a pečlivostí. To všechno je v pořádku.

Bohužel máte neustále pocit, jako kdyby všude něco chybělo. A ono také chybí. Ať se dostanete kamkoliv, všude máte velké prostory prázdna. Tyhle fleky „ničeho" výrazně kontrastují s místy fascinujících detailů. Napadá mne dost logické, ale zcela hypotetické vysvětlení. Ne právě chytrý designér projektu přišel na (v jeho očích) geniální designérský tah a přikázal zkušenému grafikovi, aby do všech screenů umístil místa s nekomplikovaným pozadím. „Bude se tam toho hodně hejbat, hráč bude chodit sem a tam, NPC postavičky budou lítat tam a sem a tak podobně. Tak to moc nepřeplácej!" přikázal hypoteticky designér. A Teoman to tedy nepřeplácal. Ve finální hře se toho ovšem hýbe proklatě málo, pokud se na obrazovce vůbec něco hýbe. Čekáte-li takové detaily na pozadí, jako plápolající svíčky, nebo řehtající koně, nahrejte si *Ultimu*. Pravda tu a tam se nějaká ta animace ukáže - myslím dokonce, že jsem na kraji města zahlédl šplouchající vodu.

O tom, že se autoři snažili svědčí i fakt, že zvládli práci s výměnou palet. Jednu místnost můžete vidět jak za denního světla, tak za noční tmy (tedy pouze tu jednu, žádnou jinou). Pravda, žádné mezifáze, ale snaha tu je (v posledních větách byste měli vycítit silnou pachuť ironie, pokud se tak nestalo, vraťte se na začátek odstavce).

Když už tak píšu o těch nešťastných animacích, musím si vzít na paškál i animace postaviček. O tom, že jejich tlamky občas mluví i když sampl už dozněl se nebudu příliš rozepisovat. O tom, že i ty nejubožejší animace postaviček, které se skládají z rádoby tří fází dokáží v počtu deseti zcela ochromit rychlost hry, takže se váš mušketýr přes obrazovku neskonale únavně vleče bych snad také nemusel psát ságy. O čem se ale musím zmínit, to jsou takové ty větší animace, které se občas stanou, když hráč něco důležitého provede. Tak například hned na začátku hry se odehraje něco, co může způsobit mnoho újem na zdraví těm, kteří *Touché* někomu koupí, ze strany těch, kteří *Touché* od nich dostali. Takže se může stát, že ti co koupili ji nakonec koupí. Chápete?

Budu konkrétní, jak je od devětaosmdesátého mým zvykem. Mušketýr se pustí do šermýřského souboje se čtyřmi bandity v malé hospůdce. Když bojuje s prvním, zdá se vám podivné, jak málo animačních fází má šermířské umění obou hošů. Kord šikmo nahoru, kord šikmo dolů, kord přímo, kord trochu šikmo nahoru a trochu šikmo dolů, jestli počítám správně. A to je všechno. Na nějaké novátorské výpady typu „náš starý rodinný úder" nečekejte. Pravé peklo se ale rozpoutá, když se mrtvého prvního vydají pomstít druhý, třetí a čtvrtý. Tihle hošové si před soubojem postávají na pravé straně kulatého stolu, stejně jako náš mousketýr. Jenže designér se rozhodl dostat je na stranu levou. Jak? Že by tam přešli? Přeskočili? Přehupskali? Ani jedno. Všichni využijí jaderného urychlovače času 1701-NNC a přemístí se na levou stranu stolu, aniž se vám podaří postřehnout jak. Hups! A šmitec. Podobné skoky zažijete ve hře ještě mnohokrát.

Pravé orgie smyslů do vás ovšem začne *Touché* hustit v momentě, kdy některé obrazovky rozpohybuje několika náhodnými NPC, které si nevinně chodí sem a tam. Zatímco jejich poskakování zprava doleva se chůzi skutečně podobá (z dálky a bez brejlí), když se jim zachce pohnout se na vertikále, uvidíte raketový start Challengeru. Chvílemi to na vás působí dojmem, že ulice musí být namrzlá a všichni po ní kloužou. Nejtrapněji se tento bug projeví na schodech u katedrály. Ze dveří vyjde kněz - přijde ke schodům a spadne dolů. Koukám na to jako blázen. Skutečně ten sportovec ze schodů skočil? I kdepak uvědomím si, když si přehraji sekvenci znovu. Svatý muž se schodů skutečně sešel. Udělal to ale tak rychle, že jsem si toho nevšiml. Ách.

Jako malou perličku na závěr jsem si schoval bug spojený s odchodem mušketýrů z kasáren. Ve scéně, kdy hoši s péry za kloboukem odcházejí je na jejich domku šňůra barevných fáborků a vlaječek. Mušketýři odkráčí ze záběru a následuje střih zpět na celek ve kterém pak s Geoffroiem chodíte. Vlaječky zmizely.

LE TON ET LA MUSIQUE. Ve hře najdete hudbu a samplované slovo. Co se prvého týče, dostane se vám hezkého požehnání, které bude podkreslovat atmosféru tak dlouho, dokud se vám nezprotiví.

Pravou perličkou jsou ale hlasy a to jak v dobrém, tak špatném smyslu slova. Postrádají sice duchapřítomnost profesionálního komika, ale snaží se. Jejich angličtina s francouzským přízvukem a všudypřítomné „rrrrr" působí roztomile a svěže. Obzvlášť Juliette je naprosto k nakousnutí, nebo přímo k zožraniu. Bohužel to je všechno pozitivum, které na hlasovém doprovodu nalezneme. Všechno kazí ne zcela profesionální zpracování dobrého materiálu. V reálné skutečnosti mluví každý člověk v různých situacích zcela odlišně. Když tedy uvedu, že postavy ve hře mají většinou nejenom odlišné hlasy (většinou), ale že mluví také jinak nahlas, můžete si myslet cosi o virtuální realitě. PChe! Zatímco žebrák pořád křičí, hostinský, který je právě naštvaný mluví neustále potichu. Servírka naproti tomu mutuje o sto šest. Celkový dojem z tohoto babylónského zmatku jazyků může být až tak odpudivý, že sáhnete po tlačítku „text only". I když taková situace nastane jen zhruba v pěti případech, dokáže na citlivém hráči zanechat své stopy.

LE CONCLUSION. Celkově mám z *Touché* dojem, jako kdyby skupina fanoušků dala ve skutečném zapálení pro věc dohromady abnormálně kvalitní materiál, který pak záškodník podplacený konkurenční firmou znehodnotil jak jen mohl. A výsledek čeká na vás a na vašich patnáct stovek na pultech obchodů. Nekupte to. —**KaT**

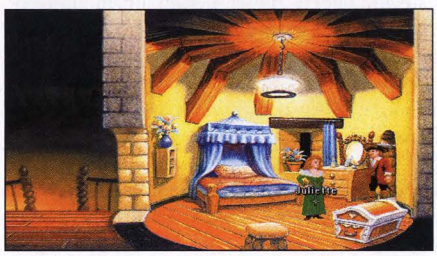
TOUCHÉ

70

grafika: 90
animace: 20
hudba: 80
zvuk: 60

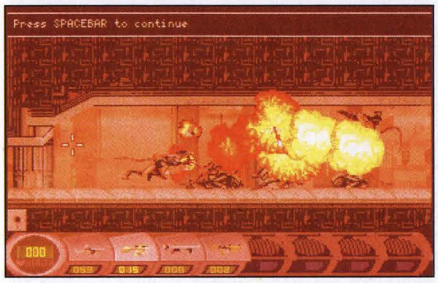
testováno na: 486/33, 8 MB RAM

Nádherná grafika ještě nikdy tak silně nekontrastovala s mizernými animacemi



Juliette může téměř za všechno. Kdo ale může za to podivné nevyvážení grafiky na obrázku to je mi dodnes záhadou.

platforma:	**PC**
minimum:	486, 4 MB RAM
doporučeno:	486/66, 8 MB RAM PCI
typ:	arcade
žánr:	sci-fi střílečka
tvůrce:	Crack Dot Com
datum vydání:	zima '95/96



Abuse

PAVEL JIRÁK

Právě jste se pustili do čtení recenze na zbrusu novou akční hru, která slibuje stát se učebnicovou ukázkou toho, že skutečně originální nápad dokáže divy. V tomto případě obléct starý a nesčetněkrát použitý námět do zcela nového kabátu. Kabátu, který přesvědčí nejednoho z nás, že právě jemu máme věnovat své sympatie (a úspory). Starý námět, o němž byla v úvodu řeč, je skutečně již velmi ohraný, vždyť posuďte sami...

Země je v ohrožení. Situace známá veřejnosti jako vděčný námět nejednoho SCI-FI filmu se stala skutečností. Agresorem je vyspělá civilizace tvořena vysoce inteligentními predátory. Vetřelci. Jejich technologická i početní převaha představuje vážnou hrozbu celé Zemi i všem jejím obyvatelům. Dokonalý obranný systém domovské planety těchto útočníků je téměř neproniknutelný, jeho tvůrci však byli příliš arogantní, než aby vůbec brali v potaz hrozbu jednotlivce. Lidstvo tak dostává šanci. Pod přísným utajením rozjíždí světové zpravodajské služby téměř beznadějnou akci s krycím názvem ABUSE. 1.7. 2012 zmizí čtyři kilobyty ze světové evidenční sítě. Nyní je specialista na přežití, taktický boj, zbraně i výbušniny - Johnny Rambo junior mužem bez identity - je postradatelný. Vybaven nejnovějším osobním brněním, laserovou puškou a spoustou informací o nepříteli se Rambo junior vydává na sebevražedné poslání. Sebevražedné proto, že ať již uspěje, či nikoliv, domů se nevrátí. Rozdíl bude ve zbývajících jedenácti miliardách lidských životů...

ABUSE je klasická 2D akční střílečka/běhačka, v níž se ocitáte v roli neohroženého vesmírného Arnolda, bojujícího za záchranu miliard nevinných lidských životů. Vyrážíte tedy sám proti hordám krvežíznivých alienů, s nimiž se opakovaně budete střetávat ve dvojrozměrném bludišti trubek, tmavých chodeb, zrádných místností, či stísněných šachet. Je trochu škoda, že vetřelci se neliší ničím jiným, než barvou a typem střel, na druhou stranu však stejně nebudete mít čas sledovat nic jiného, než vaše bezprostřední okolí, abyste se mohli efektivně vyhýbat blížícím se střelám. Vy sami se budete moct ohánět pouze tím, co si sami najdete, výběr je však poměrně široký, takže žádný strach. Mezi osmi zbraněmi, které jsou v průběhu hry k dispozici si každý najde svého miláčka, neboť je mezi nimi všechno od laserových zbraní, přes raketometné, granátometné, či plamenometné až po zbraně hromadného ničení. Zběsilé běhání, skákání a především střílení je tu a tam narušeno nějakou tou páčkou, která otevře dveře, teleportem a při troše hledání určitě najdete i nejednu tajnou chodbu (stačí střílet do všech stěn).

JAKO BYCH VÁS SLYŠEL: „Dobrá, jediný, co zatím máme, je tuctová 2D střílečka se stále se opakujícími zrůdami a nic víc. Kde je teda ten úžasně neotřelej prvek, z něhož si všichni máme sednout na zadek!?" Není jím ani nadprůměrná grafika, ani vynikající zvuky a už vůbec ne chybějící hudba, přesto se tento zázrak týká zpracování. Ano, přesně tak, naši soutěž vyhrává pán v zeleném klobouku a růžových kalhotách sedící v třetí lavici u okna. Odpověď zní ovládání. Tím, čím nás nedávno šokoval *TERMINATOR:FUTURE SHOCK* na poli 3D akčních her, nás nyní šokuje *ABUSE* na poli 2D akčních střílečeк. Ovládání má jednu obrovskou výhodu proti všemu, co jsme u podobných her kdy viděli - můžete střílet nezávisle na tom, kterým směrem se zrovna pohybujete. Pohyb vašeho svěřence ovládáte pomocí klávesnice, mezitím co střelbu obstaráváte myší. Úhel střelby tak můžete libovolně a zcela plynule měnit. Jinými slovy není problém běžet doprava a střílet doleva, skákat a kropit hordy pod sebou, střílet po vetřelcích, kteří lezou po stropě, po stěnách, v různých tunelech, ve vašich nohavicích a bůhví, kde ještě.

TO NENÍ VŠECHNO. Ne, to opravdu ještě není všechno. Rád bych se zmínil o speciálních kartách, které vám dočasně umožní létat (zkuste bombardovat vetřelce granátama- je to super) nebo běhat více než dvojnásobnou rychlostí. Kromě nekonečných řad vetřelců (kterým autoři mimochodem říkají mravenci) vás neustále bude ve střehu držet děsivé množství nejrůznějších pastí, jejichž smrtelnou součástí jsou i laserová a všelijaká jiná děla. Závěr jako obvykle patří záporům a chybám (dejte mi bezchybnou hru a napíšu nejkratší recenzi v historii). Než se do nich pustíme, měl bych asi podotknout, že tahle úžasně zábavná akční řež je SHAREWARE a že pokud vyjde plně komerční verze většina z těchto chyb se v ní určitě již neobjeví. Takže, zaprvé je škoda, že se ve hře setkáme pouze se třemi druhy pozadí, za druhé se hra začne neuvěřitelně trhat jakmile se dostanete do příliš velké bitky. To však nikdy netrvá víc, než pár sekund, či setin, což je doba za níž buď všechny protivníky zmasakrujete nebo zemřete sám. Za třetí se mi vůbec nepodařilo nikde najít poslední zbraň, což je ale spíš moje chyba, než chyba autorů.

ZÁVĚREM. nezbývá, než firmě *CRACK DOT COM* pogratulovat a poděkovat za jejich herní debut - je to bomba! SHAREWAROVÝ důkaz toho, že i na PC lze naprogramovat fantastickou akční chodičku a ještě ke všemu za zlomek ceny všech ostatních! —**Eldwyn**

ABUSE

84

grafika:	80
animace:	78
hudba:	-
zvuk:	90

testováno na: PC 486/DX266, 8 MB RAM, SB 16

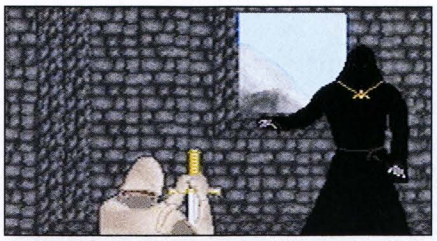
speciality: možnost přepnutí do SVGA, editor

pro: ovládání, zvuky, zábava **proti:** jednotvárné prostředí

Mimochodem, už jsem vám řekl, že je to SHAREWARE?

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	Amiga 1200, HDD
minimum:	Amiga 1200, myš
existuje na:	CD32
typ:	strategie
žánr:	fantasy
počet hráčů:	1 - 5
producent:	Cyber Alliance
prodejce:	JRC (490,- Kč)
datum vydání:	podzim 1995

JOSEF KOMÁREK



Rebel

KOUZLENÍ: v závislosti na zkušenosti vašeho mága si můžete vybrat ze stále se zvyšujícího počtu kouzel.

Bylo nebylo, za devatero horami, devatero řekami a devatero lesy...

Ten maník u pravého dolního města, ten, co v jedné ruce drží lopatičku a ve druhé kyblíček, tak ten dokáže stavět města, doly a hradby.

JAKO V POHÁDCE. Příběh, který nás uvede do děje historicky první české komerční strategie, je stejně originální jako ateliérové pohádky České televize. Na světě zavládla bída a krutost, lidé se navzájem vraždili kde to jen šlo, vybíjeli si svůj vztek na všem, co jim přišlo pod ruku. Láska a mír jakoby jim nic neříkaly, jakoby se tyto pojmy už dávno vytratily z jejich myslí. V té době, podle kostýmů to asi bude ranný středověk, jen nevím, jestli to má být středověk historický (viz dějepis) nebo postkatastrofický (viz A. Sapkowski - Zaklínač). Tak tedy v té době ovládal většinu všeho území nejmocnější a nejkrutější vládce Zorgan - Pán Chaosu (originalita - yeah?) a ostatní zemičky si rozebralo následujících pět vojevůdců: rytíř Ison, nelidský Gurhan, kouzelník Nithor (Nitro??), odvážný Admon (ale nebojme se si to přiznat - je to taky rytíř) a nakonec zákeřný Gall. A všech pět nabídlo Zorganovi své spojenectví. Ten ale mohl zaměstnat jen jednoho z nich a tak zvolal do temnoty (?!?), že se jen nejlepší z nich může stát jeho pobočníkem a pomáhat mu vládnout nad světem. A tak to vraždění začalo nanovo...

NADPIS. *Rebel* je klasická strategická hra odehrávající se v jednotlivých kolech. Takových her už tu bylo, např. *Warlords, Death or Glory,* autoři v manuálu zmiňují *Battle Isle* apod. Můžeme si zvolit dva způsoby hry: putování jednoho hráče, který si na začátku vybere svého velitele a s jeho armádami ovládne celý svět, nebo, sejde-li se vícero stratégů, tu máme mód „proti sobě", kde proti sobě může bojovat až 5 z(ne)přátelených armád. Po startu hry se dostáváme k prvnímu krizovému místu - antipirátské ochraně. Já vím, že jsem vás tím zatěžoval v Ex. 51 až dost, ale na tomto místě se o kódech musím znovu zmínit. A to proto, že se hra od začátku distribuovala s chybným manuálem, ve kterém byla slušně řečeno spřeházena čísla stran. My jsme k otestování naštěstí obdrželi již opravenou verzi, takže na tomto místě žádné problémy nevznikly.

LEHKO NA CVIČIŠTI... Před začátkem každé mise se hráči ukáže stručný popis akce, např. znič nepřítelova vojska, zastav postup, ochraň toho a toho. Stisknutím myšítka se dostáváme na herní pole. Na této obrazovce můžeme pozorovat jednak lesy, vody, hory, města a vojáčky, ale nás teď zajímá ta podivná lišta při horním okraji obrazu. Pod ikonou první se skrývá obrázek vojevůdce, který je zrovna na tahu. Vedle něj nacházíme hodnost právě aktivované jednotky (vojáka, čaroděje...), na níž závisí její síla a odolnost. Dále je tu disketa pro LOAD/SAVE/QUIT, písmeno „i" vyvolávající informace o všech zúčastněných armádách, zcela zbytečná šipka pro přepínání mezi jednotkami, vlaječka pro uzavření příměří a erby značící bojující strany. V dolní polovině se vyskytuje ukazatel počtu zbývajících kroků právě aktivní jednotky, stavu energie, příp. magické síly (jedná-li se o mnicha nebo čaroděje) a stav konta. Hlavně na penězích závisí vývoj aktuální politické situace, protože nebudou-li peníze, nebudou ani nové města, ani nové jednotky, a zanedlouho z vašeho rodu nezbude vůbec nic. Mise se od sebe liší hlavně strategií, kterou budete muset vymyslet a aplikovat, jinak prostředí je skoro stejné. Nicméně hra se po čase nestává nudnou, ale velmi zábavnou a v závěru dostane nečekaný spád. Když už si myslíte, že jste vyhráli a budete po Chaosově boku vládnout vesmíru, ten se rozhodne, že vládnout sám bude přece jen pohodlnější a půjde vám po krku. Příjemnou zábavu!

DVĚ MÍNUS. Tak teď stojíme před odhalením technického zpracování *Rebela*. A vezmu to pěkně podle abecedy, takže A - animace. Všechny bojové jednotky mají po čertech málo animačních oken, ale zase je jich velmi mnoho druhů. Kdybychom sečetli pohybové fáze všech účinkujících, dostali bychom pěkné trojmístné číslo (snad nepřeháním). G - grafika. Nechci nijak snižovat hodnoty toho člověka, který zde dělal grafiku, ale grafické zpracování zkrátka není hodno Amigy 1200. Bojové jednotky vypadají vesměs dost primitivně (hlavně rytíři a ostatní osoby v brnění), o podobiznách oněch pěti knížat už ani nemluvě - náš výtvarný kroužek by je zvládl taky. Ilustrace doplňující úvodní text jen dokumentují momentální grafickou krizi. H - hudba. Je jí sice málo, ale aspoň je slušná. V začátcích českého oficiálního softwaru nemůžeme čekat zázraky. Z - zvuk. Tady jsem trochu v rozpacích, protože zvuky na bojišti jsou velmi průměrné. Co mě ovšem málem dovedlo do jistého ústavu pro psychicky labilní jedince, byly hlášky jako „výroba", „vyhrál jsi" a další. Jsou tak oškliivě zechované, že jsem se neudržel smíchy a málem jsem si přivodil nervový kolaps. Doporučuji tedy zvuk trochu ztišit.

REBEL

76

grafika: 47
animace: 50
hudba: 73
zvuk: 37

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

pro: dobře zpracovaná strategická část

proti: je to vše

***Rebel* nedosahuje celkové kvality svých zahraničních předchůdců, nicméně zábava je to hlavní a tady ji najdete.**

VYROBA: Kliknutím LMB na město můžete vyrábět bojové jednotky a to v závislosti na významnosti města. Hodnotu města můžete za 40 zlatek zvýšit kliknutím na ikonu s touto částkou.

BUDE TO LEPŠÍ. *Rebel* je přesně tou hrou, u které u které neoceníte nic než hratelnost a zábavu. Ostatní ingredience totiž zcela jistě nejsou od Knorra. Nicméně milovníkům strategie musím *Rebela* doporučit, protože po této stránce je poměrně kvalitní. Česká programátorská scéna se nám konečně začíná pěkně rozjíždět, viz *Magic Island*, a zůstane-li *JRC* u distribuce dobrých českých her, jistě se s nimi na stránkách Excaliburu budete i nadále setkávat. **—Joe**

ATLANTIDA
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Tel.: 02/375754 13°°-18°°

Velké slevy pro dealery.

Zásilkový prodej

AMIGA 1200 Magic
Amiga 1200, OS 3.1, SW pack

14518,- Kč

V ceně:
Český návod, CZ Lokalizace 3.1 OEM, časopis AMIGA Review

A1200 Magic HD170	18910,-
Amiga 1200 Tower	tel.
Amiga CD32	6100,-
Paravision SX1	8052,-
Disk Drive 3,5" DD	2562,-
ProModule + FDD	9990,-
ELBOX 1220/4MB	5990,-
Blizzard 1220-4	7930,-
Blizzard 1230-IV/50	7076,-
Blizzard 1260	23990,-
SIMM 4MB	3990,-
SIMM 8MB	7686,-
Philips 8833-II + kabel	8784,-
Monitor Amiga 1438S	10980,-
Videodigitizer FG24	6832,-
ProGen - genlock	9516,-
Stereo sampler	1464,-
Teletext dekoder ELSAT	2074,-
HP Desk Jet 600	9882,-
BD Editor 1.0	990,-
HFU - účetnictví	1575,-
CZ Lokalizace 3.1	300,-

HD 20 -2,5"	2318,-	HD 850 MB	7686,-
HD 170 -2,5"	4392,-	HD 1GB	8662,-
HD 540 MB	6588,-	HD 1.2GB	9150,-
HD 640 MB	7198,-	Ceny s montáží	

Panasonic 3DO
11712,- Kč

GoldStar 3DO
10858,- Kč

SONY PlayStation

14762,- Kč

TV modulátor	1220,-
Joy SONY PSX	1586,-
Memory SONY	1342,-

Seznam her pro SONY na vyžádání.

Výroba ukončena, poslední šance nakoupit za nízké ceny

DISKETY 3,5" DD PRECISION™

Made in USA, 100% Error free, formátované, záruka 1 rok

maloobchod:
1 balení . . . **122**
od 5 balení . **116**
od 10 balení . **110**

velkoobchod:
od 50 balení . **69** (bez DPH)

Cena je uvedena za 1 balení (10 ks disket). Maloobchodní cena už obsahuje DPH. Zboží zasíláme na dobírku, k ceně účtujeme pouze poštovné. Osobní odběr je možný v kanceláři na uvedené adrese od 7 do 16 hod.

CHIQUITITA Hošťálkova 8, 169 00 Prhah 6
tel: 02/20513484 (nové tel. číslo)

Ano, zašlete mi na dobírku ☐ **balení PRECISION 3,5"DD**
jméno a adresa:

PETR SLOVÁČEK

Mechwarrior 2

Ghost Bear's Legacy

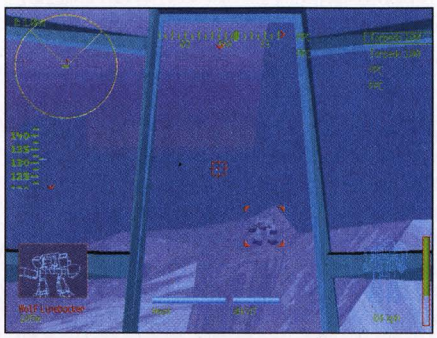
Válka 31. století stále pokračuje.

platforma: PC-CD
doporučeno: Pentium/90, 8 MB RAM, ts CD
minimum: PC 486DX2/66, 8 MB RAM, VLB or PCI SVGA, ds CD
typ: akční simulátor
žánr: sci-fi
počet hráčů: 1, 2 - síť/modem
tvůrce: ACTIVISION
distributor: ACTIVISION
datum vydání: prosinec 1995

„Jak vidíte i briefing doznal jistých změn. Nyní si můžete přehrát i doprovodný komentář (vlevo dole). "

Asi tak před šesti měsíci a nějakými těmi dny vyšlo jedno z nejlepších a nejdokonalejších počítačových ztvárnění stolní hry *BattleTech*. Na mnoha monitorech se rozzářil nový svět. Svět, který se nestará o jedince. Svět, ve kterém přežívají pouze giganti. Šanci na vítězství mají pouze ti, kteří vlastní dokonalejší vybavení a silnější zbraně. Úlohu již nedůležitých vojáků, přebírají obrovští roboti. Každý z nich je vybaven několika druhy zbraní a silným obraným pancířem. A přesto, nebo možná proto, o výsledku bitvy rozhoduje většinou jen několik málo minut ....

ZPÁTKY K PRÁCI. Když jsem poprvé viděl hru *Mechwarrior 2*, byl jsem u vytržení. Tak dokonalé spojení zábavy a akce jsem již dlouho nezažil. Znáte asi ten pocit, kdy se už nemůžete dočkat, až konečně zapnete počítač a vydáte se bojovat proti nepříteli. A třeba při tom jen tak náhodou zachráníte svět (což se vám naštěstí s *Mechwarriorem* nemůže stát). Tak přesně takové pocity jsem svého času prožíval já. Není tedy divu, že na nové mise této výjimečné hry, jsem se těšil jak malé děcko.



„Pod vodou se úplně změní zbraně. Torpédo je připraveno k odpalu. "

„Tento boj se odehrává na „střeše" přepravní lodi. Musíte dávat pozor, abyste nepřepadli přes okraj. "

NĚCO JE JINAK. Původně jsem očekával pouze jakési rozšíření již nainstalované hry, jak tomu bylo dosud zvykem. Ale vývoj jde dál a tak *Ghost Bear's Legacy* je hra vlastně úplně jiná. Tedy „jiná" tak docela ne, je úplně stejná, ale má trochu pozměněný vzhled, obsahuje více animací, další hudební skladby a samozřejmě nové mise a roboty, což v celku představuje úplně nové CD-čko. No, tím lépe. Ihned po skončení úvodního intra, které je mimochodem stejně dobré jako to v původní verzi, jsem zaznamenal první změnu. Hru lze hrát pouze za jeden klan, a to jak jinak, za *Ghost Bear's Legacy*. Vzhledem k tomu, že se jedná pouze o rozšiřující mise, je to celkem pochopitelné, ale přesto dva klany ... více misí ... škoda. V průběhu hry, jak se boj vyvíjí, se pohybujete mezi různými planetami. Čekají vás mise ve vesmíru, v mořských hlubinách a samozřejmě stejně jako dříve na pouštích a v horách. Pro boj ve vodě dokonce přibila nová zbraň - torpédo. Bohužel podmořská mise je pouze jedna a tak si na něj ani nestačíte zvyknout. Hra obsahuje čtrnáct nových robotů, kteří jistě uspokojí, každého *Battle-Techového* fandu.

„Základna. V jedné z prvních misí ji budete muset bránit. "

ZVUK - ZÁKLAD ATMOSFÉRY. Hudba a zvuk je stejně vynikající, jako u originálu. Autoři přidali nové skladby a ponechali ty nejlepší staré a tak jich CD-čko obsahuje celkem dvacet. Hudba je opravdu velice dobrá, takže kdyby se náhodou nějakým způsobem hodnotila, rozhodně bych tak nevynášel třeba *Stonekeep*, který měl sice možná nápady dobré, ale přes MIDI to nebylo rozhodně to pravé. Ale no nic. Poslední track na CD-čku obsahuje ozvučení úvodního intra nahrané ve stereu a dokonalé kvalitě. Hra jej asi používá, pokud si zvolíte maximální instalaci. Nevím, nezkoušel jsem, nehodlám vyhradit 163 MB na harddisku.

A CELKOVÝ DOJEM? *Ghost Bear's Legacy* je věc rozhodně zajímavá. Jestli máte hodně peněz, tak si ji určitě kupte. Stojí to za to. Alespoň na chvíli se vám vrátí bojová atmosféra, kterou jste nejspíš prožívali s *Mechwarriorem 2*. Ale těm ostatním nevím co poradit, protože se vrátí opravdu jen na chvíli. Misí moc není a na dlouho nevydrží. Budete se muset rozhodnout sami. Stejně jako vždy, ne? Svět není (a podle *ACTIVISION* asi ani nebude) nijak jednoduchý.... **—Twyn**

MECHWARRIOR 2 - GHOST BEAR'S LEGACY

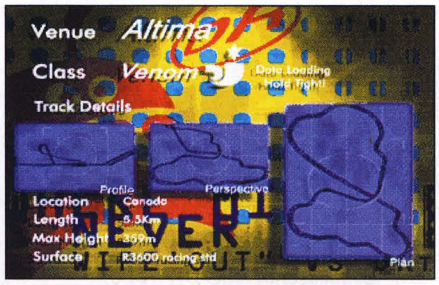
79

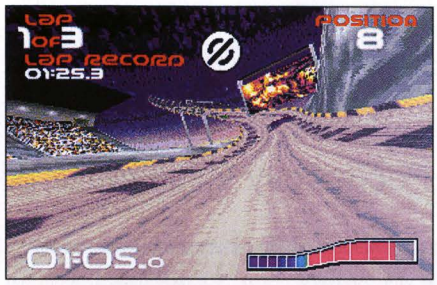
grafika: 91
animace: 93
hudba: 90
zvuk: 85

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD

pro: nové nápady, dobrá zábava **proti:** příliš málo misí, pouze jeden klan

Nové mise do Mechwarriora, v novém obalu. Co říci více?





Race on!

KAREL FLORIAN

Wipeout

platforma:	PC-CD
minimum:	486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
doporučeno:	Pentium
existuje na:	Playstation
typ:	závody
žánr:	raketky
tvůrce:	Psygnosis
producent:	Psygnosis
datum prodeje:	prosinec 1995

SLOVO, které by bylo s to vyjádřit moje první pocity při spatření *Wipeoutu*, musí být teprve pro český jazyk vynalezeno. Když jsem prvně složil oka na monitor, zasáhl mě stav naprostého znechucení, který následně vystřídala neskrývaná radost, ihned zastoupená vztekem a nakonec i objevivším se nadšením. Nic tak infantilního, vzhledově naprosto nepřitažlivého a vůbec tak nelidsky nehratelného, jsem ještě vskutku neviděl (na *Fatal Racing* jsem už radši zapomněl). Tento stav ovšem netrval dlouho, neboť ponořiv se do hry, stal jsem se do tří hodin jejím nadšeným příznivcem.

POKUD máte rádi ďábelsky rychlou a nesmírně dynamickou jízdu, při které se normálnímu smrtelníkovi (rozuměj senilnímu dědečkovi apod.) tají dech a vstává příčesek na hlavě, je hra *Wipeout* přesně to pravé. Ihned, jakmile překonáte první rozporuplné pocity a zcela se ponoříte do hry, jste zahlceni skvělou zábavou, která vás chytne a nepustí. Ale pozor! *Wipeout* není přesně ta hra, po které byste sáhli, když přijdete domů ze školy, ale je to skvělý prostředek na odreagování po nějaké nepříjemné události (neřešitelný zákys, hádka s rodiči, telefonní účet za modem, nechutně krátký koncert Davida Bowieho či vyplňování totálně frustrujících formulářů na vysokou školu). A k tomuto účelu se hodí naprosto skvěle.

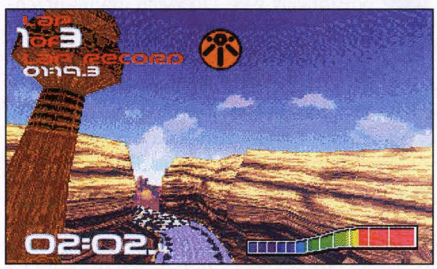
PRVNÍ, co vás napadne po odstartování, je fakt, že nejedete po zemi, nýbrž se vznášíte ve vzduchu nad ní. Když přijde první zatáčka, kterou jste vůbec nezaregistrovali a vy se rozplácnete s dutým nárazem o mantinel, přijde vám možná na mozek, že existuje něco jako brzdy. S tímto na paměti se řítíte dál. Když už jakž takž zvládáte brzdy, tak se ukáže, že se dá dokonce i zatáčet. Jenže tohle všechno vědění je vám čistě na dvě věci dokud se nenaučíte to základní - kdy a kde zatáčet a brzdit. Ze začátku je hra totiž absolutně nehratelná. Dynamický grafický systém jede jako splašený vepř a vy než se zmůžete na zatáčku, tak se třikrát převrátíte a roztřískáte o mantinel, přičemž se vám ještě udělá špatně z neustálých otoček, strmých klesání, přetáčivé trati, dosti neurvalých zvuků a ohyzdně nevzhledné grafiky. Tím nechci nikterak říct, že by se mi *Wipeout* nelíbil, i když to možná tak vyznělo, nýbrž upozornit na to, že ze začátku se hra nebude pravděpodobně líbit ni-

komu. Ale po několika momentech hraní, kdy vychytáte veškeré grify k úspěšnému dokončení tratě, popřípadě i k vítězství, se z vás stane ten největší zapálenec, kterého budou muset od monitoru škrábat kramlí.

ČLENITOST tratí je dosti veliká. Každá trať má jinou délku (jak jinak) a je jinak obtížná. Na výběr jich je šest a než se je naučíte zpaměti všechny, zabere to drahně času. Na trati se vždycky najdou nějaké ty záludnosti a nejinak je tomu i zde. Nechybějí stoupání, klesání, nakloněné zatáčky, skokánky, propasti, tunely a k tomu všemu se ještě přidávají soupeři, kteří vás dokáží dohnat k šílenství. Máte k výběru i několikero raketek, z nichž každá létá jinak, odlišně brzdí, zkrátka všechno se různí k zešílení a vy než se prokoušete vším, co se na vás chystá a připravíte se na vše, uplyne moře času.

SELECT AND PRESS ENTER. Jak už to bývá, i zde si můžete navolit co jen chcete. Po volbě třídy, ve které budete závodit, si vyberete tým, z něj pak pilota a nakonec i trať, na které svou slavnou jízdu odletíte. Nechybí ani možnost volby závodů (time trial, single race, championship). U závodů, tedy ne time trial, vám nechybí v raketce zbraně, kterými můžete demolovat své okolní soupeře. Některé vám jsou vloženy již při startu, jiné si můžete přibírat přelétáváním takzvaných weaponoidních polí na trati. Aktivována však může být jenom jedna zbraň. Kromě zbraní takto můžete shrábnout něco štítů nebo turba. Pochybuji však, že by někdo stíhal vybírat zatáčky na trati, ještě se trefovat na „přidavače" a k tomu navíc přesně mířit a zneškodňovat protivníky. I když bych nerad někoho podceňoval.

ZBYTEČEK? Abych se zmínil o grafice a zvuku, co? O grafice jsem předeslal někde v předminulém odstavci, že je hranatá a kostrbatá, ale



zato dynamická a rychlá i na pomalejších strojích. Komu se však i tak bude zdát pomalá, má jako vždy možnost upravit si ji, několika sníženími detailů. Zvuk je dobrý, co mám napsat?! Nárazy a zvuky z vně rakety jsou dobré, jenom jich je málo. Hudba je naprosto zběsilá, můžete si zvolit několik tracků dle libosti.

ÁCH JO! Závěrem bych rád podotknul, že se mi *Wipeout* vážně líbil. Když se člověk naučí létat a vyhrávat, stojí to opravdu za to. Hra splňuje veškeré nároky a kdyby se některým škarohlídům zdálo, že VGA grafika je ošklivá a zastaralá, tak ať si uvědomí, že na grafice záleží až na druhém místě.

TAKŽE, jestliže jste již znuděni neustálým střílením IMPů, řešením hádanek v *Riddle of Master Lu* nebo neustálým ježděním dokolečka ve *F1GP*, zkuste sáhnout po *Wipeoutu*, zcela určitě se vám to vyplatí. —**Roger T.**

WIPEOUT

77

grafika:	80
animace:	75
hudba:	78
zvuk:	70

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB

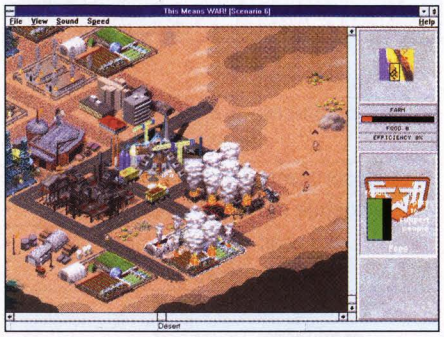
pro: svižná hra, zábava **proti:** obtížnost, místy nezřetelná grafika

***Wipeout* je hra, která nemá šanci, aby byla jakkoliv přehlížena.**

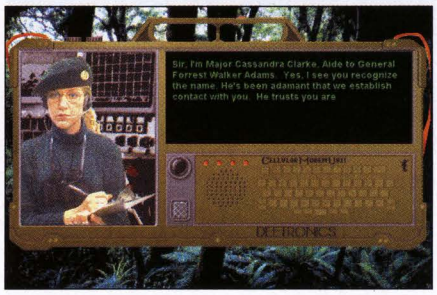
This Means War!

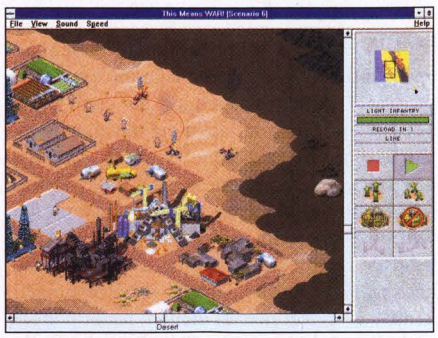
PETR SLOVÁČEK

Počítačový virus může přivodit i konec světa.



platforma: PC-CD
doporučeno: 486 DX4/120, 16 MB RAM, qs CD
minimum: 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD
typ: strategie
žánr: sci-fi
tvůrce: MicroProse
distributor: MicroProse
datum vydání: zima '95/96

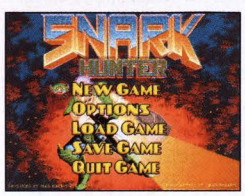




Píše se rok 1998. Technický pokrok již postihl celý svět. Do všech úřadů, pracovišť i domácností se mohutně rozšířily počítače, propojené navzájem sítí Internet. Jednoho dne se na všech hlavních serverech neočekávaně objevila nová, volně šířitelná hra *Snark Hunter*. Nikdo netušil, kde se vzala a kdo ji napsal. Brzy si našla cestu na disky všech počítačů na světě. Stala se neuvěřitelně oblíbenou. Všichni ji znali a všichni ji hráli. Nikdo netušil, co dokáže způsobit. V pondělí 15. března došlo k události, která posunula svět o stopadesát let zpět. *Snark Hunter* obsahoval virus, který po své aktivaci ovládl všechny počítače. Na celém světě docházelo k podivným pohromám. Po výbuchu několika jaderných továren vypukla panika. Vědci se snažili objevit příčinu kolapsu. Brzy zjistili, kdo nebo spíše co za vším stojí. Obrovskou rychlostí se šířila zpráva varující před počítači. Ale bylo již pozdě. Svět upadl do temnoty. Státy a jejich vlády se rozpadaly. Zbylo jen několik málo míst schopných si udržet výdobytky technického pokroku. Byly to většinou univerzity, disponující vlastními zdroji, již tak cenné elektrického energie. Situace využili mnozí podvodníci, snažící se získat vládu nad ostatními. Někteří zneužili ke svým cílům náboženství, jiní neváhali použít násilí a tyranie. Brzy vzniklo několik silných skupin, vedoucích mezi sebou nelítostné boje. Jedna se však od ostatních odlišovala. Nechtěla dosáhnout nadvlády, ale demokracie. Jejím cílem bylo obnovení původních států a potlačení samozvaných vůdců. Snad jim bude štěstí přát.

ZASE TY WINDOWS... *This Means War!* je nová realtimová strategie od *MicroProse*. Kromě několika menších chyb má jednu velkou. Ke svému chodu potřebuje *Windows*. Nevím jak vy, ale já ještě neviděl jedinou hru, která by pod tímto systémem běžela vyloženě dobře (tedy pokud to není na Pentiu s dvaatřiceti megabyty operační paměti). Mám pocit, že na úplné využití této Gatesovy hrůzy si budeme muset ještě pár let počkat. Alespoň do té doby, kdy budeme všichni vlastnit takové konfigurace, které *Windows* nebudou moci pokořit. Ale zpět ke hře. *This Means War!* je realtimová strategie na způsob *Dune 2*. Autoři ve snaze po originalitě, šáhli po zcela odlišném ovládání, než je u těchto her zvykem a nutno podotknout, že šáhli vedle. I po několika hodinách strávených u monitoru jsem si na něj docela nezvykl. Vždy, když chcete zaútočit nebo přesunout jednotku musíte ji levým tlačítkem chytit a „přenést" na místo, kde byste ji rádi viděli. Ono by to nebylo až tak hrozné, ale navíc si ještě přisadí *Windows*. Než zareagují to chvíli trvá a tak z přesunu jednotek se stává peklo. A nemusím asi říkat, že na tom je celá hra vlastně založená. Na druhou stranu má, ale *This Means War!* i několik pěkných nápadů. Mimo to, že jednotky se dají označit a přesunout jen jedním povelem, což již bylo v hře *Command & Conquer*, zde s nich můžete navíc vytvořit malý pluk a vybrat mu velitele. S postupem času a s přibývajícím počtem vyhraných bitev vojáci získávají zkušenosti a vyšší hodnosti. Bohužel si je ale nemůžete pojmenovat, což se u *Battle Isle 3* ukázalo jako skvělý nápad. Vozidla lze různými způsoby opravovat a pokud vojáky stáhnete z boje a necháte je chvíli odpočívat, vyléčí si zranění a získají zpět své ztracené síly. Krajina, ve které si bitvy odehrávají, obsahuje také různé kopce a údolí, které můžete strategicky využívat.

GRAFIKA A HUDBA, ZKRÁTKA VŠE CO DĚLÁ HRU HROU. Grafika, pokud se bere jako statická, je pěkná. Ale když se má hýbat je to hrůza. Vojáci poskakují jako kdyby si zlomili nohy a vozítka se pohybují buď pomalu a nebo tak rychle, jako by se na jednotlivá místa teleportovali. Scrolling herní plochy se bohužel scrollingem ani nedá nazvat. Hudba se přehrává přímo s CD-čka a je poměrně slušně provedená. Občas obsahuje dokonce zpěv, bohužel však většinou s příšernými texty. Zvuky se také docela povedly, ale nezbylo než je vypnout, protože jinak by se to s osmi megabyty paměti nedalo vůbec hrát. Hru jsem pouštěl pod *Windows 95*, se kterými si vyloženě nerozuměla a každou chvíli to také dávala zuřivě najevo. Třeba tak, že vesele padala právě ve chvíli, kdy jsem konečně dosáhl vítězství.



KONEČNÝ ROZSUDEK. Skutečně nevím jak bych měl *This Means War!* ohodnotit. Sice obsahuje pár dobrých nápadů, ale ty lehce převálcuje hrozné provedení a ovládání. Autoři se zřejmě snažili přinést na pole realtimových strategií něco nového, ale bohužel se jim to nepodařilo napsat tak, aby to slušně fungovalo. Takže nedejte se zlákat pěknými obrázky, hrát se to bohužel nedá. **—Twyn**

THIS MEANS WAR!

55

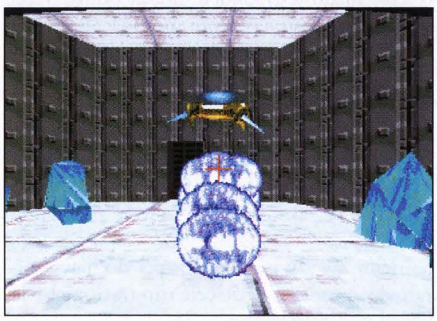
grafika: 78
animace: 40
hudba: 75
zvuk: 70

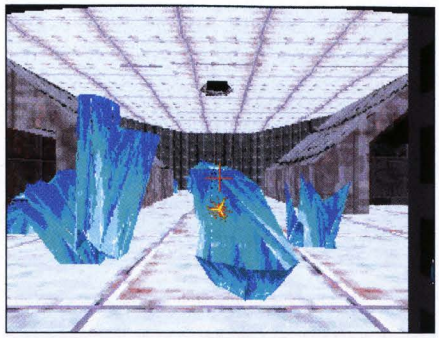
testováno na: 486 DX4/100, 8 MB RAM, ts CD, Win 95

pro: pěkná grafika, nové nápady, **proti:** hrozný pohyb jednotek, divné ovládání

Strategie s novými nápady, která vám sama znemožní ji hrát.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486DX/33, SVGA 1 MB, ds CD, 8 MB RAM, Win 3.1
doporučeno:	Pentium, SVGA 1MB, qs CD, 16MB RAM, Win 95
typ:	akčně-logická
žánr:	sci-fi
tvůrce:	AnimaTek Inter. Inc
producent:	Zombie LLC
distributor:	GT Interactive Software Corp.
datu vydání:	leden 1996





Ice&Fire

PETR CHLUMSKÝ

ICE&FIRE

16

grafika: 68
animace: 74
hudba: 45
zvuk: 33

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16, Windows 95

pro: opravdu originální myšlenka **proti:** opravdu originální myšlenka, technické zpracování

Ruce pryč od Ice&Fire.

TROCHA MELANCHOLIE. Jako zdroj melancholických úvah na mne působí celá řada faktorů. Jedním z nich je jméno ruského programátora *Alexandra Pajitnova.* Usazen před počítačem se mi trochu rozostří zrak a ze všech koutů mého pokoje zavane atmosféra, jež tu vládla zhruba před osmi až deseti lety. Náš svět ovládaly osmibitové počítače, Andrew nahrával spectrácké hry za 8 Kč/kus, Karel Šuhajda vyrobil asi nejlepší českou hru s názvem *HLÍPA* (kam se hrabe *77, Paranoia* nebo *Dračí historie)* a František Fuka tehdy přišel s geniální variací na Pajitnovovské téma, kteroužto lakonicky pojmenoval *Tetris 2.*

Za těch několik let se vývoj nezastavil. Počítače s udělaly obrovský skok od procesoru Z80A k Pentiu Pro a *Alexandr Pajitnov* plynule přešel od svého *Tetrisu* ke hře *Ice&Fire.* Zatím co Pentium Pro je přece jenom o něco výkonnější než Z80A, tak v oblasti her jde vývoj jaksi pozpátku. Zatímco *Tetris* byl opravdovým trhákem tak na hru *Ice&Fire* si patrně nikdo nevzpomene již příští týden.

PRŮLET NAD ORIENTOVANÝM GRAFEM ANEB SEN ŠÍLENÉHO VÝHYBKÁŘE

DEFINICE 1. Nechť H a U jsou libovolné disjunktní množiny a r: H-> U x U zobrazení. Orientovaným grafem nazveme uspořádanou trojici G=<H,U,r>, prvky množiny H nazýváme orientovanými hranami grafu G, prvky množiny U uzly grafu G a zobrazení r incidencí grafu G.

Vaše dobrodružství se do značné míry odehrává nad povrchem záhadné planetky jež má charakter orientovaného grafu., jehož definicí začínala tato část recenze. Vaším úkolem je navštívit všechny stanice. K pohybu budete používat záhadné vznášedlo, jež se pohybuje po hranách orientovaného grafu po předem vyrenderovaných cestách. V praxi to znamená, že řízení vašeho letu spočívá pouze v tom, že v každém uzlu tohoto grafu (laicky řečeno na každé křižovatce) si vyberete kterou cestou se dále odebéřete - tj. přehodíte pomyslnou výhybku.

DEFINICE 2. Nechť pro danou dvojici uzlů u a v orientovaného grafu G=<H,U,r> existuje posloupnost uzlů a hran S=<u0,h1,u1,h2,...,un-1,hn,un>, kde hi elementem H, r(hi)=<ui-1,ui> pro i=1,2,...,n, ui elementem U pro i=0,1,...,n, u0=u, un=v. Pak tuto posloupnost nazýváme spojením grafu G z uzlu u do uzlu v. Uzel u je počátečním, uzel v koncovým uzlem spojení S, číslo n (>=0) nazýváme délkou spojení.

Combo smrti této části hry je ukryto v tom, že musíte najít takové spojení grafu, jež prochází všemi vybranými uzly grafu - tj. dostat se do každé z osmi vesmírných stanic. Cestou se sice bude muset pomocí řízených raket přes stádo tupých vetřelců, ale to na hratelnost nemá ani toho nejmenšího vlivu.

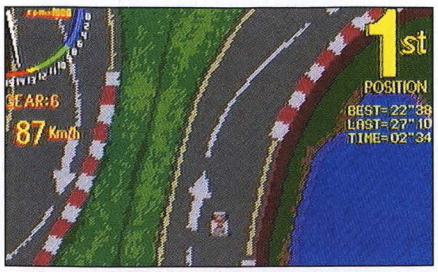
LEDOVÉ KRÁLOVSTVÍ. V druhé části hry se ocitáte uvnitř jedné z osmi základen, kde je vaším úkolem v tomto labyrintu najít a rozmrazit přesně daný počet zmrzlých vědců. Ovšem z ledové kry na vás kromě vděčného vědce může také vybafnout vetřelec. Na obranu máte k dispozici ledové či ohnivé střely. Stejně tak jsou vybaveni vetřelci. Nyní začne nervy drásající souboj, ve kterém se oba protivníci snaží soupeře upéct či zmrazit. Ten komu teplota klesne pod předpokládané minimum se promění v ledovou kru a lze ho opětovně rozmrazit. Naopak jestliže někomu stoupne teplota nad povolené maximum je definitivně zneškodněn. Prostředí základen je prezentováno de facto jako *Doom-like* hra, ale o nějaké akci si můžete nechat jen zdát. Program jen velice líně reaguje na stisknuté klávesy a tato část hry se plynule pohybuje až na počítačích 486 DX/100 a to jen v případě, že výhledové okno má rozměr 415x240 pixelů.

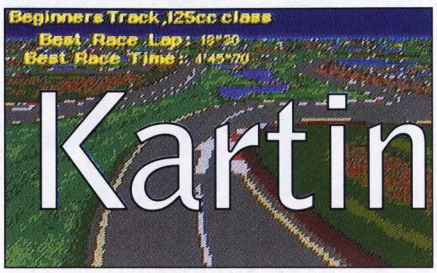
VOT ETO TĚCHNIKA. S technickým zpracováním si ruský tým, který tuto hru produkoval, moc práce nedal - grafika je nehezká, zvuky jsou odpudivé a hudba jest velice fádní.

RUCE PRYČ OD KOREJE. - to bylo takové oblíbené heslo, které zaznívalo z úst komunistických předáků v padesátých letech tohoto století. Ruce pryč od *Ice&Fire* je moje parafráze jež by vám svým varovným podtextem měla naznačit jak o této hře smýšlím.

P.S. Pokud se vám tato recenze zdála strohá, nudná, nezáživná a beze smyslu - pak je všechno v pořádku. Byl to můj záměr. Při čtení jste se totiž mimoděk přesně vcítili do atmosféry hry *Ice&Fire.* **—Genagen**

platforma:	PC-CD
doporučeno:	A1200, Fast RAM, HDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
typ:	simulátor
žánr:	motokáry
počet hráčů:	jeden
tvůrce:	Fabio Bizetti
vydavatel:	OTM
datum vydání:	vánoce 1995





Virtual Karting

JOSEF KOMÁREK

Motokáry po PC obsadily i Amigu 1200.

NEPROPADEJTE PANICE! Jak už asi víte, firma *Microprose* zavalila po mnoha tradičních simulátorech počítače řady PC simulátorem zcela netradičním - motokárami. Ano, myslím to malé s volantem a čtyřmi kolečky, co dokáže uhánět pěkně rychle. Nyní nám tyhle mršky přišly i na Amigu. Nelekejte se však, protože jejich tvůrcem není gigant *Microprose*, ale jeden obyčejný člověk - ***Fabio Bizzetti*** (sečtělejší čtenáři se teď určitě lekli). Hmm, ***Fabio,*** podle jména to bude Ital. Ital ***Fabio Bizzetti,*** kde jsme to jen slyšeli? Napovím vám: recenze na to byla v Ex.44 a dostalo to 30 procent. Nic? Tak ještě trochu: je to kulaté a žere to kuličky. *Pacman,* přesně tak! Posledním výtvorem tohoto človíčka byl *Cyber Man,* 3D verze starého dobrého *Pacmana.* Nyní nám jeho distribuční společnost *OTM* předhazuje motokáry a já jdu zjistit, jestli to bude tak příšerné jako posledně.

VOLBY '96. Hra se nachází na dvou disketách, ale naštěstí se nebránila instalaci na harddisk (jen je třeba disky zaASSIGNovat), takže se nahrála docela rychle. Po dvou úvodních obrázcích tu máme první menu, které nabízí rozsáhlá Options, kvalifikaci, závod, výběr kubatury vaší káry (100 nebo 125 ccm) a tratí. V Options si můžete nastavit 3D (Doom) nebo 2D (Super Cars) pohled, automatickou či manuální převodovku, ovládání myší, digitálním nebo analogovým joystickem a můžete si nechat vypsat credits, případně spustit demonstračku. Všechna nastavení si pak můžete uložit na disk. Kvalifikace patrně slouží k nacvičení všech tratí, protože ať už jsem měl čas jakýkoliv, vždy jsem startoval z poslední pozice. Nicméně doporučuji pilně trénovat. Když už jsem u těch tratí - jsou tu pouhé tři: jedna pro blbce (beginner), druhá pro ty zkušenější z nás (advanced) a třetí pro motokárové experty.

MONITOR DO SBĚRU NEPATŘÍ. Blikající okénko ulpělo na položce RACE a červený čudlík na joysticku potvrdil, že si chci skutečně zajezdit. Program okamžitě vyslal nad trať vrtulník s kameramanem, díky němuž jsem si mohl prohlédnout každičké zákoutí tratě. Něco se mi ale muselo stát s monitorem, protože obraz byl hrozně roztřesený. Už jsem zobrazovací jednotku chtěl odnést do šrotu, ale naštěstí mé oko spočinulo na poznámce v dokumentaci: „ve hře nebyl použit žádný chunky (co to proboha znamená?) mód, grafika je ditherovaná." Volně přeloženo to znamená, že aby grafika nebyla příliš pixloidní (od slova pixel), byla použita speciální metoda, která každý druhý řádek obrazu posunula o jeden bod doleva. Tím se obraz jeví jako rozostřený a zamžený, ale určitě je to lepší než pixely 2x2. Stejnou metodu můžete použít např. u *Fears.*

Motokára vydává poměrně realistické zvuky, je dobře ovladatelná a v zatáčkách v závislosti na rychlosti poměrně dobře sedí. Při závodě si můžete vybrat ze čtyř variant 3D pohledu: klávesa F1 přepíná na kameru umístěnou na podvozku motokáry, takže vidíte jen ubíhající silnici, F2 zapíná pohled ze šoférových očí, F3 pohled z vrcholku helmy a kamera F4 už snímá trať z půldruhého metru nad jezdcovou hlavou. Motokára je asi nejlépe ovladatelná v klasickém nadhledu (2D režim), protože vidíte dostatečně široko daleko kolem sebe a také jízda se nezdá býti tak rychlá jako ve 3D. Ale pokud si chcete užít pěkných rychlých textur, tento mód raději nepoužívejte, neboť jsou tu vozítka vidět jen jako malé jezdící obdélníčky. Všichni soupeři jsou celkem tvrďáci a jen tak vás před sebe nepustí. Snaží se vám cestu blokovat a když už se před ně dostanete, za chvilku jejich přičiněním skončíte v oraništi kolem tratě. Při bojích o lepší místo tedy budete muset použít všech svých zkušeností s řízením motokár. Boje řidičů se nejlépe sledují seshora. Na každé trati je i pár srandiček. U jedné je to oficiální označená zkratka, jenže po jejím použití vás program diskvalifikuje. Dále jsou tu rybníčky, kterými lze za hlasitého bublání unikajících výfukových plynů projíždět, a také moře, kde motokáře nečiní velké problémy rovněž s bubláním klesnout ke dnu. Jen mě mrzí, že po skončení každého závodu jsem vržen zpět do hlavní obrazovky a tudíž si nelze celé trio tratí zajet v jakémsi minimistrovství.

TRATĚ

ACH JO! Fabio, Fabio. Ty máš vždycky dobré nápady a pak to něco stáhne ke dnu. *Virtual Karting* by mohla být hra velmi úspěšná, protože k tomu má všechny předpoklady: dobrou grafiku, zvuky, muziku i hratelnost. Jenže tři tratě, to je, holenku, tedy opravdu hodně málo. Ale nemusíme smutnit, protože Fabio „Maverick" Bizzetti s Amigou určitě jen tak neskončí, protože podle jeho vlastních slov: *„Moje nejlepší hra teprve přijde!"* Budu se těšit. **—Joe**

VIRTUAL KARTING

68

grafika:	75
animace:	80
hudba:	74
zvuk:	73

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

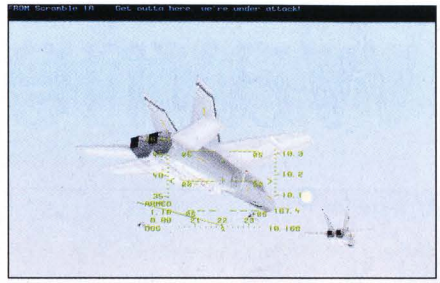
pro: vysoká rychlost animace i na základní A1200 **proti:** nedostatek tratí

Tahle hra je spíš další ukázkou toho, co všechno lze na Amize dokázat. Kdyby Fabio vydal datadisk s novými tratěmi, vůbec bych se nezlobil.

platforma: PC-CD
doporučeno: PC 486DX4/120, 8 MB RAM, qs CD
minimum: PC 386SX/25, 4 MB RAM, ds CD
typ: simulátor
žánr: letadlo
tvůrce: Rowan Software Ltd.
distributor: Empire Interactive
datum vydání: prosinec 1995

PETR SLOVÁČEK

Navy Strike



Nevěříte, že OSN něco změní? Zkuste si to sami. musíte poslat letadla do dvou, či tří akcí. Pak je totiž většinou poměrně obtížné, plnit každou z nich na vlastní pěst. Vlastní simulace letu působí velice realisticky. Hra nabízí mnoho externích pohledů, ale to je dnes již asi samozřejmostí. Navy Strike lze pustit ve dvou rozlišeních: 320x200 a 640x400. I ve vyšším běží plynule i na mé DX4/100, což je poslední dobou spíše překvapení.

NAVY STRIKE

82

grafika: 89
animace: 10
hudba: 10
zvuk: 75

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD
pro: perfektní grafika, atmosféra bojů,
proti: nedostatek informací, chybí intro

Velice dobře provedený simulátor a to nejen letadla.

VŽDYŤ LÉTAT JE TAK SNADNÉ...? Nevím jak vy, ale já měl vždycky rád simulátory. Ještě na starém dobrém Sharpu jsem prohánět mezi průhlednými kopci vrtulník *Tomahawk* a později *F15-náctku,* která byla nejspíše vrcholem tohoto stylu her na osmibitech. S přechodem na PC jsem nejprve preferoval letecké simulátory ve stylu *Strike Commandera.* Hráč nemusel o letadlech nic vědět, pouze odstartoval z letiště, sestřelil tři protivníky a pomocí autopilota přistál. Ovšem teprve když jsem se setkal s hrami jako je např. *Overlord,* které jsou založeny na co největší věrnosti, poznal jsem, o co jsem byl ochuzen.

O CO TEDY JDE? Možná vám již došlo kam svým úvodem směřuji. Navy Strike je simulátor maximálně se blížící realitě. V některých okamžicích možná až moc. Ale to trochu předbíhám. Vaším úkolem je velet letadlové lodi. Co víc musíte velet tak, aby jste jako zástupci sil OSN zabránili určitému konfliktu (proto tedy ten příběh na začátku recenze). Na výběr jsou celkem tři. První je pokračováním války v Perské zálivu. Irák znovu napadl Kuwait a vy musíte zabránit jeho agresi, dokud nedorazí posily. Druhý konflikt se odehrává v Čínském moři. Šest států má velký zájem o malé ostrovy bohaté na ropu. Vy musíte jejich jednání usměrnit tak, aby nedošlo k bojům. A v třetím scénáři musíte zasáhnout proti Libii, která nehodlá přestat s výrobou chemických zbraní. Na vašich rozhodnutích závisí vývoj celé hry (a také budoucí situace ve světě). Pokud zaútočíte předčasně, rozpoutáte válku, ale když budete dodržovat určitá pravidla bojů, můžete se vyhnout mnoha útokům směřovaným na vaši loď.

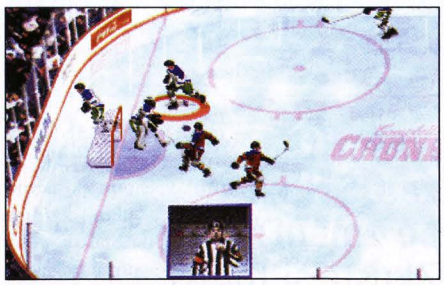
A JAK SE TO TEDY VLASTNĚ HRAJE? Veškerý děj se odehrává na hlavní mapě. Zde můžete vysílat jednotlivá letadla do akcí, pozorovat vývoj konfliktu a dávat rozkazy pilotům, kteří jsou již ve vzduchu. Sem také přicházejí různé zprávy, na něž je nutno většinou nějakým způsobem reagovat. Například pokud radar zachytí nepřátelské letadlo, měli byste, pokud nechcete riskovat útok na vaši loď, vyslat dvojici stíhačů vstříc, aby jste zjistili s jakými úmysly k vám směřuje. A v těchto situacích se konečně dostává ke slovu simulace. Vy totiž můžete (ale nemusíte) misi letět sami. Takže se nabízí otázka o simulaci čeho vlastně jde. Letadla a nebo velitele letadlové lodi? Rozhodnutí nechám na vás. Jak jsem již řekl, misi může splnit buďto autopilot a nebo vy. Pokud zvolíte první možnost, můžete se na její průběh dívat v menším okně na hlavní mapě a při tom stále sledovat vývoj hry. To je šikovné zvláště v situacích, kdy

CHYBIČKA SE VLOUDÍ... Jediné, co bych hře vytkl, je nedostatek jakýchkoli rad. Nejsem letecký pilot s dvěma roky výcviku a tak jsem bohužel poprvé nevěděl, co mám ve většině misí dělat (tedy až na intercept - tam je to jasné dost). Manuál mi bohužel také moc nepomohl. Nabízí pouze jakési tutorialy, kde se naučíte ovládat letadlo a dávat rozkazy. Nakonec mi nezbylo, než nechat nejprve letět autopilota a pak to po něm zopakovat. Autoři také mohli hru „okořenit" nějakou tou animací, buďto v průběhu nebo alespoň na začátku.

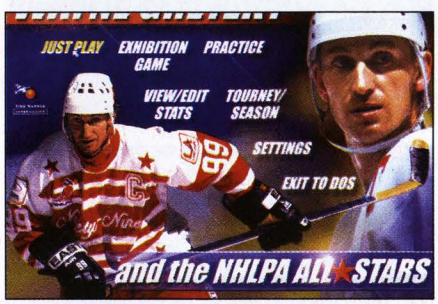
A CELKOVÝ DOJEM? Navy Strike je velmi zajímavý simulátor, snažící se co nejvíce přiblížit realitě. Myslím, že zaujme každého leteckého Fanatika a možná i nějaké ty začátečníky. Takže pokud se vám nelíbí vývoj ve světě, a často kritizujete postup OSN, zkuste si, jak byste dopadli vy. Hodně štěstí. **—Twyn**

ROBERT HAVLÍK

Wayne Gretzky and NHLPA All Stars



platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486, 4 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	hokej
počet hráčů:	2
producent:	Time Warner Interact.
distributor:	Time Warner Interact.
datum vydání:	leden '96



Jak již název napovídá (teda pokud jste se dříve nepodívali na obrázky), dnes se znovu setkáme na bílé ledové ploše ve hře, které se říká hokej, ale POZOR, tenhle je s příchutí ragby.

Dlouho jsem přemýšlel, jakej by si tahle hra zasloužila podtitul. Na výběr přicházely po jednom dni hraní mezi hlavní kandidáty: Ring Warriors All Stars v NHL, nebo skupinový Mortal Kombat on ICE, ale WAYNE GRETZKY and NHL ALL STARS určitě ne!. Ne, samozřejmě trochu přeháním, ale pokusím se vás přesvědčit, že nejsem daleko od těchto tvrzení.

VYŠEL NOVEJ HOKEJ? WAYNE? BERU!!! Ještě mě nestačily rozmrznout tkaničky u bruslí a je tu nový hokej. Když jsem se dozvěděl, že mě navštíví po minule testovaném *NHLHockey '96* další z řady tohoto zimního sportu, byl jsem mile potěšen. Z koutu jsem sebral hokejku, puk, nasadil chrániče, zasedl k počítači a začal civět, co že se to objeví na obrazovce (teda já to věděl z krabice, ale obrázky vám vše neřeknou). Nějaký Wayne Gretzky a hvězdy NHL, nebo nějak tak se to jmenuje. Nastavím zvukovku a spouštím. WGRETZKY. EXE. No jo, fakt nekecají, je tam Gretzky, ale co to má ne sobě proboha za dres (tahle věta vypadla jako první z úst redaktora Kevina, když se také přišel podívat na tento zázrak). Kev má také velice rád hokeje, ale při našem střetnutí v *NHL'95* dostal od mé maličkosti jednou desítku a podruhé dvanáct gólů, ale i můj Barraso (brankář Pittsbourghu) dostal dvakrát devítku). Omlouvám se za odbočení, ale muselo to ven.

Když začneme začátkem, tak jako v *NHL'96* jsou všechny menu hry v SVGA. Při projíždění všemožnými statistikami, které splňují svou funkci, si můžete prohlédnout nádherné fotografie hráčů se svými údaji. Na výběr vám tato hra dává možnost zvolit si jak dlouhé budou třetiny (2, 5, 10 a 20 minut), dokonce můžete hrát tři na tři a nastavení jako penalty ON a OFF ....

Zděšení se objevilo, když jsem spatřil to, na co upozornil Kevin v úvodu. A ted? POZOR!. Barvy všech dresů NEJSOU shodné s originálními dresy NHL. Pohov, jedeme dál. Na oplátku autoři umožnili naeditování vlastních dresů podle vaší libosti. K dispozici je editor barev, pomocí kterého si můžete nakreslit (pro upřesnění vybarvit) váš tým, třeba na letku bílých andělů nebo blackdeath smrťáků. O přestupech hráčů snad ani mluvit nemusím, že? Ještě dodám, že jsou ve hře originální jména hráčů a týmů NHL. Další položkou pardon je Practice, kde si můžete vyzkoušet samostatné nájezdy, boj o puk na buly, nájezdy vaší letky na samostatného brankáře, a pěstní boj. Když už se budete chtít pustit do hry, máte na výběr mezi: Skočení ihned na led, exibice, turnament.

TO ZAS BUDE MONOKLŮ. Pokud zvolíte Just Play, ihned se nacházíte na ledě v boji o buly. Exhibice je exhibice. Výběr vašeho týmu, výběr týmu protihráče a výběr položky start. Turnaj asi každý zná (jako kdyby každý neznal exhibici). Postavy jsou velké v SVGA a vy šmátráte hokejkou pro puk. Po vhození se objevuje standardní VGA (Magion příště), ve kterém se tahle hra hraje. SVGA jsou jenom pěstní souboje a vhazování, ale dají se vypnout stejně jako pískání rozhodčího při faulu (to nejsou fauly, to jsou JATKA). V této hře mi opravdu připadá, že firma *Time Warner Interactive* vyměnila ragbyovým hráčům dresy, nazula brusle, přidala hokejky (aby se mohli opírat) a postavila na ledovou plochu. I v tomto hokeji si po některých faulech rozdáte pěstní souboj, ovšem u *NHL'96* kde po boji šli oba aktéři na trestnou, zde jde sedět pouze ten, kdo prohraje. Boj je sice proveden v SVGA, ale žádná krása to není. Většinou když jedete s pukem na hostující branku, družstvo protivníků vás sestřelí. Různá salta, přemety, razítka na mantinelech a plné oči monoklů, to je tento hokej. To samé je když jede protihráč na vás, prostě ho sejmete a máte puk, někdy zapíská rozhodčí, někdy následuje pěstní souboj. Každopádně tolik faulů jste v hokeji ještě neochutnali (aggresive hockey). Když brankář dostane gól, tak kolem sebe začne házet hokejkou nebo odhazuje rukavice nebo bouchá do ledu a nebo sebou hází o led (fakt). Při hře si ještě můžete nastavit způsob hraní. Na výběr je agresivní hokej, obranný hokej a střídavý (Rough). Gólů si zastřílíte více než v NHL'96. Zde je čas nezrychlený a góly padají přibližně každé dvě minuty. Pohledů si moc neužijete, je zde jen jeden z boku (viz obrázky), ale i možnost zapnutí zoomové kamery, která se opakovaně přibližuje a vzdaluje a vzdaluje a přibližuje a... Poslední

WAYNE GRETZKY

68

grafika: 75
animace: 80
hudba: 70
zvuk: 55

testováno na: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

pro: Pěkné fotky a info hráčů **proti:** Dresy hráčů-katastrofa

speciality: Editor dresů hráčů - tfuj

položkou je Replay, snad ani nemusím psát, že si zde můžete zpomaleně prohlédnout vámi vybrané akce. Pokud budete chtít hrát ve dvou, je nezbytné, aby jeden hráč držel v ruce joy.

TECHNICAL REPORTS. Posledně zmiňovaný *NHL'96* byl velmi náročný na konfiguraci vašeho počítače, ale *Wayne Gretzky* na DX4/100MHz šlape jako hodinky (kukačky klidně postačí). Grafika jenom ve VGA, ale zase rychlá a animace postav je slušná (animace puku je fascinující). Tapeta publika je také docela pěkně nakreslená. Zvukové efekty se mi ovšem nelíbily a hudba je na tom jen o trochu líp (Audio bylo lepší). Jo, je tam i komentátor, ale asi měl po dobu testování chřipku nebo co. Při srovnání s *NHL'96* tento odstavec *Wayne Gretzky* a jeho *Stars* prohráli na plné čáře (ani nemuseli rozhodnout nájezdy).

VRAK NEBO BRAK. Dnes to nebylo moc slavné utkání. Snad jen hokejovým fandům a sběratelům doporučuji sehnat tento hokej. Chcete-li si zahrát hokej, berte *NHL* od *EA* Sports (jedno jakej ročník). Ale zase mít hru, která dostala hodnocení jaké nosí Jaromír Jágr (číslo na dresu), to se přece vyplatí, ne? Ne! Jauu, já chtěl jen pomoct.

P. S. S tím bojem na ledě to není zas tak hrozný (pokud máte zapnutý pískání rozhodčího). **—Hawkins**

Score Megastore PRAHA
Skořepka 6, Praha 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
SO: 10.00 – 14.00
Tel.: 2421 9581

Prodejny SCORE.

Score BRATISLAVA
Lazaretská 34, Bratislava 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
Tel.: 07/367 885

Největší prodejny

Score Megastore OSTRAVA
Sokolská 39, Ostrava 1
Tel.: 069/212 265

počítačových her

Score Megastore BRNO
Elektrodům – 3. patro
Jánská 9, Brno
Tel.: 05/4221 0487
PO-PÁ: 8.45 – 17.45
SO: 8.45 – 11.45

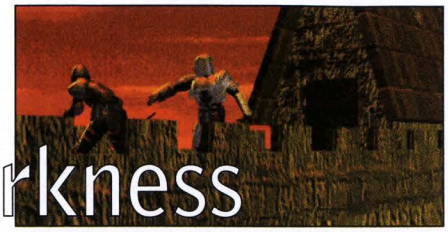
ve Střední Evropě.

Score LIBEREC
Široká 32, Liberec
Tel.: 048/ 25 958

MIREK KOPECKÝ

Warcraft 2

Tides of Darkness



platforma: PC-CD
minimum: 486 DX/33, 8 MB RAM, 40 MB HDD, Ms Dos/Win 95
typ: strategie
žánr: středověk
výrobce: Blizzard
producent: Blizzard
datum vydání: zima '95/96

Očekávané druhé pokračování úspěšné strategie od *Blizzard enternainment* s názvem *Warcraft 2 : Tides of Darkness* se dokonale inovovalo od předchozího dílu a mám ponětí, že skrytá pravda brzy vypluje na povrch, jedná se evidentně o nejlepší strategii v historii PC!!!

NAPÍNAVÉ OČEKÁVÁNÍ. Mezi mé nejoblíbenější hry patří zajisté akční strategie. První strategii, kterou jsem okusil byla *Dune 2. Dune 2* si získala mé velké sympatie, neboť to byla velice dobře zpracovaná realtimová strategie. Pokud mám vyslat signály do současnosti, tak se paradoxně o kontroverzním pokračování *Duny 2, Command and Conqueru* tolik mile mluvit nedá.

Přejděme ale zase zpět do minulosti. Po té, co jsem pokořil DUNU 2 se na trhu neobjevila žádná strategie v blíže specifikovaném stylu. Marně jsem očekával nějaký převratný titul. Až na jaře roku 1994 se mi do rukou dostal *Warcraft: Orcs and Humans.* Hned v prvních minutách hraní mi bylo jasné, že tohle je to pravé ořechové. Na místo harvestů otroci-pracanti, kteří chodili do lesa sekat dříví, aby bylo z čeho stavět a další zase šli do zlatného dolu těžit a mě se množily leskloučké dukátky. K tomu, abych mohl stavět budovy a cvičit vojsko jsem potřeboval dvě suroviny, zlato a dříví. Celá hra byla delší než *Dune 2* a graficky na tom byla možná o něco lépe. Ovšemže tehdy byla jiná doba a modernější technika popřála více *Warcraftu.* Jestli mám porovnat *Warcraft: Orcs and Humans* s *Dune 2* vyšly by z toho obě hry nastejno.

WARCRAFT 2 VS COMMAND AND CONQUER. Asi již tušíte, komu budu „nadržovat" více. Z mých úvodních argumentů jste asi pochopili, že budu kritizovat a vytýkat *Command and Conqueru* závažné chyby a dávát mu za příklad právě *Warcraft 2.*

OBTÍŽNOST: COMMAND AND CONQUER To je nejvýstižnější bod. *Command and Conquer* (dále jen=*CC)* je naprosto banální a primitivní. Jeho mise nejsou nikterak nerozsáhlé, ale plnění misí je jednoduché. Stačí jen postavit pár budov, vytěžit pár tisíc creditů Tiberia a máte vymalováno. Navíc Tiberium neustále dorůstá a vy můžete stavět více a více jednotek. K tomuto procesu Tiberia se ovšem v průběhu textu vrátíme.

OBTÍŽNOST: WARCRAFT 2. Ze začátku, tím myslím první tři mise ze 14-ti, je Warcraft 2 jednoduchý. Od zhruba 5 kola výš to začíná být tuhé. Nepřítel začíná častěji útočit, máte menší dostup ke zlatým dolům, těžení zlata je mnohem obtížnější. Narozdíl od *Commanda,* kde těžíte jednu surovinu Tiberium, tady musíte těžit zlato, dříví a olej!! K obtížnosti bych rád doplnil ještě inteligenci nepřátel, to ale až v následujícím odstavci.

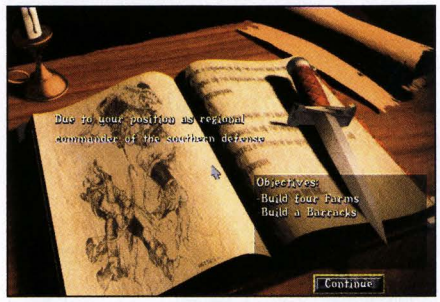
Vyhodnocení: *Warcraft 2* - obtížnost pro pokročilé, *Command and Conquer* - středně lehká

INTELIGENCE NEPŘÁTEL: COMMAND AND CONQUER. Další závažný problém u *CaC.* Ve hře *CaC* stačí jen postavit pořádnou armádu a jít vstřícně hlava proti hlavě na nepřátelskou základnu. Pěchota, tanky, motokáry, všichni jsou naprosto vygumovaný. Ptáte se proč? Pokud obklíčíte nepřátelskou základnu třeba ze dvou stran, nepřítel se nedokáže ubránit. Utočí pouze na jednu skupinu a tu druhou nechá klidně útočit na svou pevnost. Je vidět, že počítač neumí sestavit pevnou defensivu. Jeho obrana je pokaždé otevřená. Hraje vám přímo do not.

INTELIGENCE NEPŘÁTEL: WARCRAFT 2. Soupeři jsou nadmíru chytří. Když vidí, že na západě vaší pevnosti a na severu máte skvěle rozestavěné vojsko, nedovolí si na tuto oblast útočit. Útočí pouze tam, kde ví, že mají šanci na úspěch. Výrazná změna oproti *Command and Conquer,* v němž na základnu opevněnou 3 těžkými tanky, 5 raketovými věžemi, 20-ti vojáky a deseti džípy zaútočil jeden jediný vojáček z bazukou. To je naprostá ubohost a je vidět, že soupeř má nejspíš IQ - 10 (nebo odvahu, což se nevylučuje). Tímto počinem, myslím tím inteligencí nepřátel, vás bude trápit hlavně soupeř při vašem tažení na základnu. Jelikož ví, že svou základnu máte rozestavěnou na severu od jejich, opevní nejvíce severní část své základny a na místa, o nichž vědí, že vám nejsou přímo vyhovující pro reálný útok, zde postaví jen pár lučištníků a nějakého rytíře. Likvidace soupeřovi základny je těžší a obtížnější než tomu bylo u *Commanda.*

Vyhodnocení: *Warcraft 2* - nadprůměrná inteligence, *Command and Conquer* -nepatrná inteligence

Hlavní dva body, které jsou typické pro srovnání těchto strategií máme za sebou.



WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

89

grafika: 95
zvuk: 90
hudba: 87
animace: 90

testováno na: 486 DX4/100, 8 MB RAM, SB, qs CD

pro: špica grafika a zvuky, nejlepší zábava co existuje **proti:** není možno ukládat do paměti označené čety

Bezkonkurenční strategie s výjimečnou grafikou a ozvučením. Pokud se vám nelíbila jednička, zaručuji, že druhý díl bude.

Pojďme si tedy říci, co je nového oproti předchozímu dílu.

Největší novinkou se prezentuje souboji ve vodě. Díky nim budete moci kromě suchozemských vyrábět také vodní jednotky. K tomu, abyste mohli sestavit vodní armádu potřebujete přístav. Přístav vám postupem času umožní vyrábět 5 druhů těchto přímořských mašinek. 3 z nich jsou přímo ušité na litý boj, zbývající dvě slouží k transportu lidí a na těžbu oleje z ropných vrtů. Vraťme se k těm třem bojovým. Tou první bojovou lodí je Destroyer, lehká útočná loď která je oproti těžké lodi rychlá a v největším chumelci boje je velice svižná. Těžké lodě mají tu samou úlohu jako lehké lodě, akorát jsou pomalejší ale naopak více vydrží. Tou třetí posilou pro námořnictvo jsou ponorky.

Další příznakem novinek je třetí těžební surovina, a tou je olej. Je nezbytný pro stavbu některých budov. A aby toho nebylo dost, následující volba umožňuje souboje dokonce ve vzduchu pomocí draků a gryphonů (pták na způsob orla osedlaný jezdcem). Užijete si tedy dostatek boje jak ve vzduchu a na souši, tak ve vodě i pod vodou! Škoda jen, že nepřibyl navíc nějaký další rod. Chtělo by to ovšem mnohem větší nároky na paměť. Nezbývá než se těšit na nové budovy a na nové tváře hlavních protagonistů oblečených v SVGA kabátu.

TECHNIKA Z DÍLEN BLIZZARD. První změnou oproti jedničce je grafický mód. Vše včetně menu je v SVGA. Animace postav jsou nádherné. Výbuchy či hořící plameny jsou dokonale zdigitalizovány a vypadají téměř realisticky. Vše je prokreslené do nemožných detailů. Největší ohlas ale tkví ve zvucích, jež si můžete DOKONCE sami vytvořit ve Win 95 editoru. Navíc každý bojovník brebentí jiným tónem hlasu. Novinkou je také hra po síti a po modemu. Jsme skoro u konce a já můžu s klidným svědomím napsat, že se jedná o nejlepší akční strategii na PC-CD (zatím). **—KEVIN**

Chcete jen to nejlepší?

SONY

PlayStation

Největší firma v oblasti spotřební elektroniky se rozhodla vstoupit do světa počítačových her. Výsledkem je vynikající přístroj, který si za krátkou dobu získal miliony zákazníků po celém světě a který podporují nejvýznamější světoví výrobci her. Kvalita her na Sony PlayStation je přitom opravdu vysoká, a v mnoha případech dokonce překonává i hry pro nejdražší a nejvýkonnější osobní počítače.

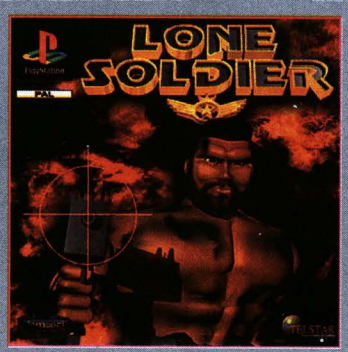
Pokud tedy hledáte to nejlepší, nezapomeňte na Sony PlayStation:

- 32 bitů
- špičkový výkon v třírozměrné grafice
- miliony barev ve vysokém rozlišení
- zvuk v CD kvalitě
- široká podpora výrobců her

14990,-

včetně DPH

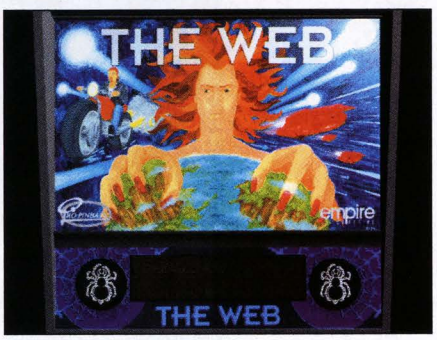
TOSHINDEN • DESTRUCTION DERBY • DISCWORLD • DOOM • FIFA 96 • HI-OCTANE • JUMPING FLASH • KRAZY IVAN • NOVASTORM • NBA JAM T.E. • NHL FACE OFF • POWER SERVE TENNIS • PGA GOLF '96 • PHILOSOMA • PRIMAL RAGE • RAIDEN PROJECT • RAYMAN • RIDGE RACER • ROAD RASH • SHOCKWAVE ASSAULT • TEKKEN • THEME PARK • TOTAL NBA • WIPEOUT • WORLD CUP GOLF • X-COM:ENEMY UNKNOWN



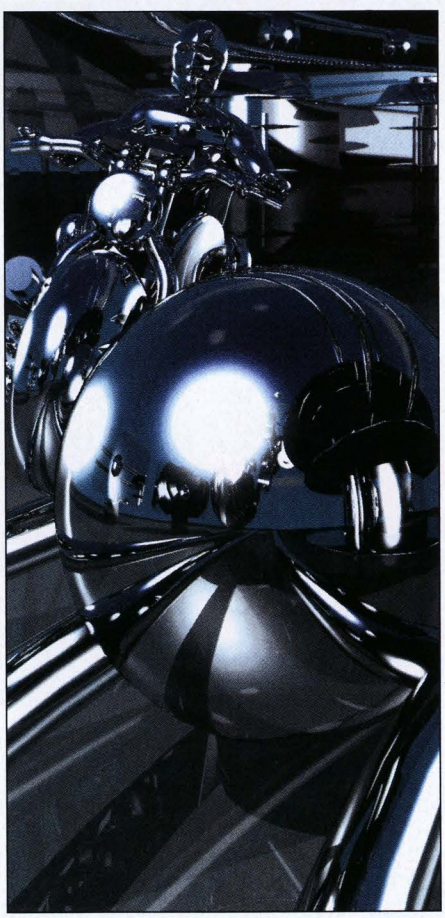
Distribuce pro obchodníky:
JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel./fax: 02/20513333, 02/521258
Prodejna:
PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1,tel.: 02/24228640, fax: 02/96241199

ProPinball The Web

platforma:	PC-CD
minimum:	486DX/33, SVGA 1 MB, ds CD
doporučeno:	486DX/33, SVGA 4 MB, ds CD
typ:	Pinball
tvůrce:	Empire Interactive
distributor:	Empire Interactive
datum vydání:	prosinec 1995



PETR CHLUMSKÝ



PROPINBALL - THE WEB

66

grafika: 82
animace: 71
hudba: 82
zvuk: 97

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16

pro: vynikající technické zpracování **proti:** hra obsahuje pouze jeden flipper

Brilantně zpracovaný pinball, jemuž kazí pověst přítomnost pouze jednoho jediného stolu.

V poslední době začíná firma *Twenty First Century Entertainment* ztrácet své marginální postavení na trhu s počítačovými flippery. Do řemesla jim začaly fušovat firmy jako například *NMS Software, Microsoft, Sierra* či *Empire Interactive* na jejíž produkt *ProPinball - The Web* se podívám právě v této recenzi.

Jedním z nejdůležitějších faktorů jež si u pinballů nejvíce cením je kvalita návrhu stolu. Ten je v *ProPinballu* poměrně propracovaný, a protože v manuálu úmyslně chybí jeho popis, tak vám objevování jednotlivých comb a úkolů zabere poměrně dlouhou dobu. Na druhou stranu se tento flipper netváří příliš monotematicky. Například v *Tiltu* jste ve stole *The Monsters* měli za úkol oživit Frankensteina, V *Pinball Illusions* jste v *The Tales* měli spustit Valhalla mód. Zde takovýto globální cíl chybí. *The Web* je koncipován jako chaotická směs poměrně velmi obtížných úkolů, což trochu ubírá na celé atmosféře stolu.

Z celé hry přímo čiší snaha o maximálně realistické pojetí pinballu - a to ať už se jedná o ozvučení, grafické zpracování nebo o implementaci fyzikálního modelu celého flipperu. *ProPinball - The Web* je prvním počítačovým pinballem s opravdu realistickým pohybem kuličky po stole. U ostatních pinballů má člověk dojem, že se po stole pohybuje jakási nehmotná, papírová značka. Zde je tomu naopak. Z každého pohybu kuličky přímo cítíte tu vysokou hmotnost soustředěnou do malého ocelového nesmyslu, jež se po stole pohybuje stejně jako u opravdového, hospodského flipperu.

Zpracování je poměrně tradiční - statický pohled na celý stůl z mírného nadhledu. Tento způsob byl s úspěchem použit již několikrát, takže nečekejte nic moc přehnaně originálního.

Co tomuto flipperu opravdu vévodí je brilantní technické zpracování. Jedná se především o téměř dokonalé ozvučení tohoto pinballu. Jak jsem se již zmínil v recenzi na hru *Tilt*, tvůrcům se podařilo docílit opravdu věrného prostorového zpracování zvuku - pohyb levé klapky slyšíte vlevo, náraz do jumperu, jež se nachází mírně vpravo se také ozve mírně vpravo apod. Tento pocit prostorového zvuku je umocněn velmi vysokou technickou kvalitou všech zvuků.

Na CD je vypáleno asi dvacet skladeb jež se při hře přehrávají. Hudba, stejně jako zvuky, má poměrně vysokou technickou kvalitu, ale po kompoziční stránce je to horší - jednu melodii jen velmi těžko odlišíte od druhé, takže se hudební doprovod slévá v jednu velkou monotónní masu.

Také grafika je velmi kvalitní. Hra podporuje prakticky všechny obrazové režimy od 640x480 až po 1024x768 a to jak v klasických 256 barvách ale též v HiColorech (zde se jedná o 32000 barev). Pokud tedy máte alespoň 2 MB VRAM můžete si *ProPinball* spustit v HiColorech a pak se z této hry stane opravdová pastva pro oči.

Největší slabinou této ambiciózní hry je fakt, že obsahuje pouze jeden jediný, samotinký stůl. U ostatních pinballů měl člověk vždy na výběr. Pokud vám u *ProPinabllu* tento jediný stůl nepadne do oka, tak máte prostě smůlu. Jestliže však ve stole *The Web* najdete zalíbení může se vám stát, že této hře opravdu propadnete a strávíte u ní velmi mnoho času. **—Genagen**

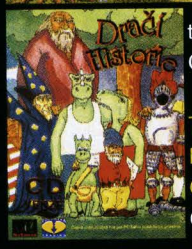
VOCHOZKA TRADING

HRY FIRMY VOCHOZKA TRADING

SKRZ NASKRZ ČESKÉ!

DRAČÍ HISTORIE - NOVINKA!!!

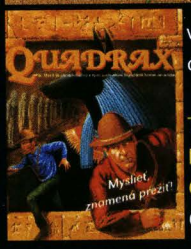
Dračí rodinka z tohoto vyprávění je veskrze civilizovaná. Avšak zlá kouzelná hůlka Evelýna umírá nudou, a tak ji napadne, že ovládne svět. Navíc se ztratí starý dračí otec a syn Bert je nucen jít do světa. Hra je na CD-čku plně česky namluvena!!



Tým: NoSense
Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM
Cena: 3.5" verze 395,- Kč
CD verze 475,- Kč

QUADRAX - NOVINKA!!!

Tajemný sluneční chrám se objevuje každé čtyři roky. Uplynuly celé generace a tisíciletí, zanikly staré říše, ale nikdo, kdo ho našel, se již nevrátil. Quadrax je nejnovější hra slovenské produkce pro ty, kteří si chtějí protáhnout mozkové závity.



Tým: Cauldron
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 3.5" verze: 495,- Kč
CD verze: 575,- Kč

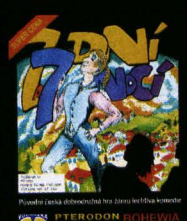
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

Hra Tajemství Oslího ostrova jakoby navazuje na dvě slavné americké hry (The Secret of Monkey Island). Je však zpracována trochu jinak a hlavně - česky. Hlavní hrdina, rádobypirát Gajbraš, se zde utká s bratrem svého bývalého protivníka LeČuka, nelítostným LeGekem. Po ztroskotání své lodi se ocitá sám na pláži neznámého ostrova....

Tým: Pterodon Software.
Minimální konfigurace: PC 286, 1 MB RAM
Cena: 275,- Kč

7 DNÍ A 7 NOCÍ

Venca Záhyb je soukromý detektiv, ale zároveň vyhlášený lempl a budižkničemu. Jednoho škaredého dne zase sedí sám v kanceláři a okusuje tužku, když v tom rozrazí dveře chlápek, který rozhodně nemá hluboko do kapsy. Sděli Vencovi, že musí nutně na měsíc odjet a požádá ho, aby mu zatím hlídal jeho sedm dcer. Jen ať se jim nic nestane, jsou to ještě panny! Pokud svůj úkol splní, bohatě se mu odmění. Venca souhlasí, ale ještě týž den se s kamarádem vsadí, že je všechny dostane.



Tým: Pterodon Software
Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM
Cena: 320,- Kč

RAMONOVO KOUZLO

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů a potom se zbavil všech hodných skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

Tým: Michal Software
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 385,- Kč

AGENT MLÍČŇÁK

Právě jsi se vracel domů, když tě někdo chytil za rameno. Byli to dva muži v pláštích. Nesnesli žádný odpor. Dovlekli tě do jakési kanceláře a tam vše začalo. šéf organizace Hurvínkovo spasení tě požádal, aby ses stal tajným agentem. Po chvilce váhání souhlasíš a to je začátek tvých bláznivých dobrodružství. Texty napsal Andrej Anastasov.

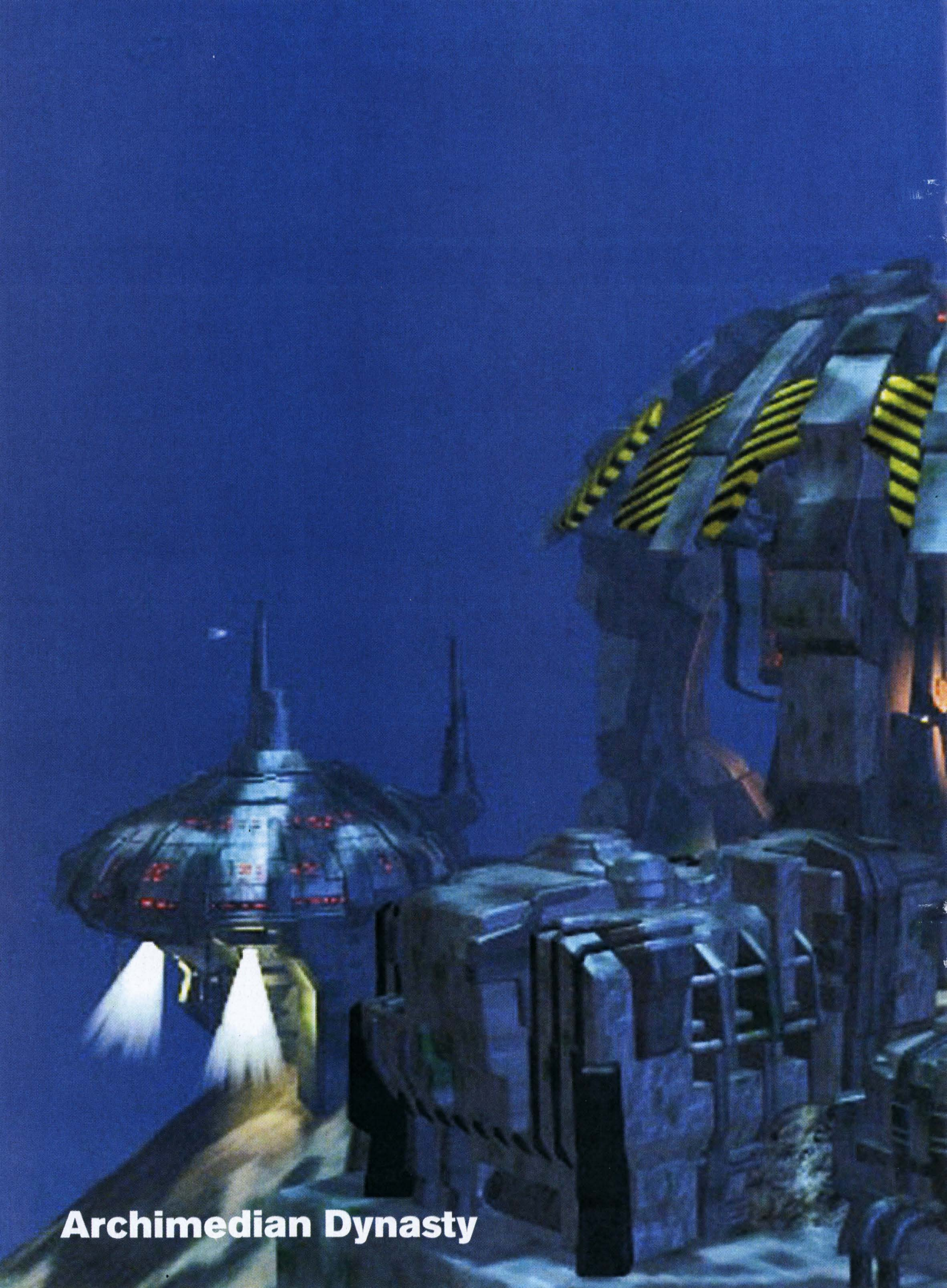
Tým: Metropolis Software House
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 395,- Kč

PŘIPRAVUJEME: RYTÍŘI GRÁLU

Obrovský dungeon s rozsáhlými lokacemi a dokonale propracovanou hratelností. Plynulý pohyb po čtvercích, automaping a rozsáhlý manuál předurčují tuto hru k tomu stát se nejlepším titulem firmy Vochozka Trading. Vyjde již v dubnu tohoto roku na disketách i CD-ROM.

Hry zakoupíte ve svém obchodě s výpočetní technikou, nebo si je můžete objednat na dobírku (k ceně neúčtujeme poštovné ani balné!) na adresách:

Čechy - Vochozka Trading, Bolzanova 42, 618 00 Brno. tel/fax 05-535 113 Slovensko - Riki, P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel. 07-496 346
Prodej v ČR dealerům za velkoobchodní ceny: VISION, Krupkovo nám.3, 160 00 Praha 6, tel.02-2431 5570, fax 02-2431 3691


Archimedian Dynasty

CD-ROM
magazín

Anketa

Hlavní cena - výhra pro všechny: lepší Excalibur!

Čísla odpovědí a připomínky zasílejte na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Rádi bychom, abyste vy, čtenáři Excaliburu, ale mnohdy i konkurenčních časopisů, získali v Excaliburu pomocníka, který by s vámi byl všude tam, kde ho budete potřebovat. Proto jsme připravili něco, co by redakci Excaliburu i vydavateli pomohlo tento cíl přiblížit. Stačí, když budete psát čísla odpovědí a na závěr dopisu uvedete své připomínky, nápady a kritiku.

Rád bych, aby byl Excalibur...
1) aktuálnější
2) úplně a co nejvíce nejaktuálnější
3) objektivnější
4) vtipnější
5) rozsáhlejší a měl více stran než 100 (při stejné ceně = 39 Kč)
6) úplný a psal o všech hrách - i o těch špatných
7) levnější (to však nelze uskutečnit v letošním roce - žádné změny ceny ani periodicity Excaliburu letos nebudou)

Moje nejoblíbenější rubrika:
8) obsah
9) autoři Excaliburu
10) dopisy čtenářů
11) v přípravě
12) první dojmy
13) téma
14) profil firmy
15) recenze
16) multimedia
17) klasika
18) rozhovor
19) hardware
20) návody
21) hacking
22) CD-ROM magazín
23) reportáž
24) tipy a triky
25) čity

Dle mého co nejvíce objektivního mínění nejlepší autoři herních časopisů, tj. ti, jejichž styl se mi líbí, píšou objektivně a nezapomínají na nic důležitého. Autoři jsou v nabídce seřazeni podle abecedy. Snažím se být objektivní, tj. neberu v úvahu typ počítače, na který autor píše, a ani časopis, do kterého autor píše, neboť to nemá pranic společného s kvalitou autora a kromě toho většina autorů z konkurenčních časopisů jsou "lidé od Excaliburu".

26) Adamec Tomáš (TAD)
27) Anastasov Andrej (Andrew)
28) Bulíř Petr (Lee)
29) Červinka Jakub (Červ)
30) Doll
31) Draken
32) Dvořák Martin
33) Eisler Jan (ICE)
34) Fanta Martin
35) Florian Karel (Roger T.)
36) Formánková Irena
37) Franěk Michal (Mrkoslav Pytlík)
38) Fuka František
39) Hacker Pavel (Rattle)
40) Henzl Vladimír (kpt Vlada)
41) Horyna Jan (Dracula)
42) Chlumský Petr (Genagen)
43) Jirák Tomáš (XIC)
44) Jugwirth Tomáš (TJoker)
45) Kalivoda Martin (Lachtan)
46) Kleisner Jan (JKL)
47) Komárek Josef (Joe)
48) Koutský Bob
49) Landa Tomáš (Silver)
50) Lukáš Radek
51) Mrkvička Jan (Leif Mongolson)
52) Mrkvička Tomáš (Haquel P.Tickwa)
53) Nemeshegyi Béla
54) Ponechal Vladimír (Vlapon)
55) Poustka Karel (Fanatic)
56) Procházka Stanislav (Amph)
57) Smolík Tomáš (Lewis)
58) Šlemr Jakub (Muddok)
59) Švec Svatopluk (WotaN)
60) Taufman Karel (KaT)
61) Tománek Jan (Beast)
62) Valenta Jan (Azirek)
63) Zajpt Tomáš

Používám tyto počítače a konzole:
64) PC
65) Amiga (včetně CD-32)
66) jiné

Vlastním mechaniku CD:
67) ano
68) ne
69) chci si ji pořídit v nejbližších 12 měsících

Tento výtisk Excaliburu jsem
70) si koupil
71) mám předplacen
72) si půjčil - není můj

Právě studuji: *(vyplňují jen studenti)*
73) základní školu
74) střední školu
75) vysokou školu

Moje nejvyšší dosažené vzdělání:
76) základní škola
77) střední škola
78) vysoká škola

Za posledních 12 měsíců jsem koupil (dostal darem) hardware a software (legální) v celkové částce asi za:
79) 0-500 Kč
80) 500-1.000 Kč
81) 1.000-3.000 Kč
82) 3.000-10.000 Kč
83) 10.000-20.000 Kč
84) 20.000-50.000 Kč
85) 50.000-100.000 Kč
86) nad 100.000 Kč

87) **Můj věk:**

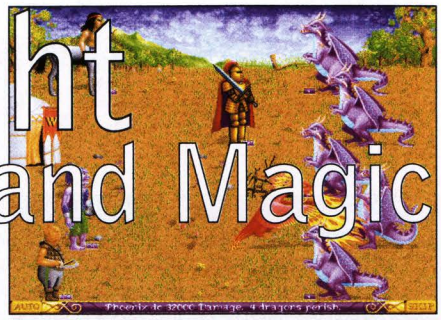
Pohlaví
88) muž
89) žena

A to je vše. Uhhhhh. Připište, prosím, veškeré svoje poznámky, kritiku, pocity, nápady atp. - můžete popsat libovolný počet stran - všechno přečteme a vezmeme v úvahu.

Vymyslel, sestavil a zalámal -ML

SVATOPLUK ŠVEC

Heroes of Might and Magic



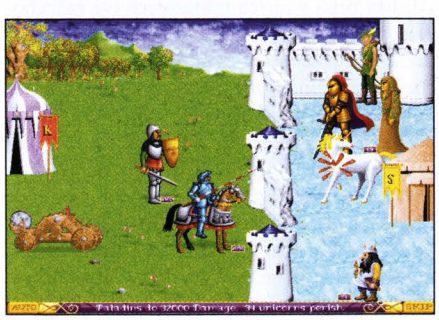
platforma:	**PC-CD**
minimum:	486DX, 8 MB RAM, SVGA (512kB), CD, 25 MB na HD
typ:	strategie
žánr:	fantasy
počet hráčů:	1, 2
tvůrce:	New world comp., inc.
producent:	U. S. GOLD
distributor:	U. S. GOLD
datum vydání:	zima 1995

SLOVO RE - CENZORA. Ač by jeden podle názvu soudil, že *Heroes of Might and Magic* (dále jen *HOMM)* jsou pokračováním známé *RPG* série *Might and Magic,* není tomu tak a nový projekt firmy *New World Computing* má s výše zmíněným společný pouze žánr, protože je to strategie jako stehno (dámy prominou). Je asi nejvíce podobná hře *Master of Magic,* oproti ní je *HOMM* lepší graficky a zvukově, na druhou stranu s hratelností je to trochu horší. *HOMM* tedy zavedou hráče do světa, kde spolu bojují čtyři rasy o moc a slávu. Jsou to rasy *Knight, Barbarian, Sorceress* a *Warlock,* při startu si vyberete jednu z nich, poté jestli chcete hrát samostatný scénář nebo větší osmiscénářovou kampaň a řež může začít.

NA CO SI TO VLASTNĚ HRAJEME? Svět *HOMM* se skládá z hradů, měst, dolů na nerosty, věštíren, kouzelných studánek a předmětů spolu s jejich strážci a řady dalších povyražení. Města a hrady slouží na budování vojska, dají se zde najímat hrdinové, kteří se zde mohou učit kouzla, aby pobili více a více nepřátel. Doly jsou zase zdrojem nerostů a peněz, nutných pro výstavbu hradů, kasáren pro vojsko a nových jednotek. Cesty hrdinů za dobrodružstvím jsou zpříjemněny různými zastávkami, kde je možno získat zkušenosti, peníze, nerosty nebo nějaký ten kouzelný předmět, zvyšující některý jeho parametr, slovy artefakt. Zkušenosti rostou také s počtem vyhraných bitev, dobytých hradů apod. Dosažení vyšší úrovně je spojeno se zvýšením některé dovednosti, třeba útoku. Cílem scénáře je většinou nalezení artefaktu nebo dobytí nějakého města. Novinkou je existence obelisků, kterých jsou ve hře spousty a po jejich přečtení se před vašima očima skládá puzzle s obrázkem místa, kde je předmět zakopán. Hra naštěstí pamatuje i na normální lidi, a tak je možno scénář zdárně dokončit prostým vyhlazením všech, kdo s vámi nesouhlasí, i když třeba v jen maličkosti. Každá rasa má svoje pro a proti, nejvíce pro mají *Warlockové,* díky jejich bojovníkům a nepřekonatelným drakům. Ruku na srdce : každá dobrá strategie kromě *Civilization* stejně nakonec skončí u toho, kdo je silnější v boji. Kampaně jsou stejné pro všechny rasy, proto jsou výše zmiňovaní *Warlockové* jasnými favority, pokud nechcete po třetí misi skončit u dopování jako já (vybral jsem si *Knighty,* hmm). Mírným zklamáním je nemožnost přesunout hrdiny i s jejich vybavením do dalšího scénáře tak jako ve *Steel Panterech.* Dalším zklamáním je nemožnost zahrát si náhodně generovaný scénář jako v *Civilization* nebo v *Master of Magic,* což je trochu napraveno množstvím scénářů, ale přeci jen to není ono. Uvidíme, co autoři připraví do pokračování.

JAK A V ČEM TO CHODÍ? *HOMM* je napsána ve WATCOMu, takže chodí pod DOS4GW, SVGA grafika 640x480x256 už dnes nechá každého chladným, prostě tak, jak jsme dnes zvyklí. Všechny postavičky, budovy a ostatní serepetičky jsou nakresleny velice pěkně, hudba a zvuky jsou přímo na skvělé úrovni, potěší hlavně to, že každá jednotka má svůj vlastní útočný a smrtelný skřek či šum svistu zbraní, což činí z bitev jak podívanou pro oči, tak poslouchanou pro uši. Ovládání myší je jednoduché a intuitivní, člověk i bez manuálu hned ví, co a kde zmáčknout, navíc je součástí manuálu kartička s pavouky postupu výstavby měst a parametry všech jednotek. Skvělá úroveň hudby, hlavně její čistota, je dosažena jejím přehráváním přímo z CD (kde je jí kolem 400 MB), což na druhou stranu dává CD mechanice dost zabrat. To je také jediné technické mínus této jinak profesionálně udělané hry.

DOPACE. Pokud chcete, aby hra lépe ubíhala, připravte si hexa editor souborů, přesuňte se do podadresáře GAMES a můžeme začít. Uložte hru po startu scénáře. Soubor s pozicí najdete podle jména, které jste mu dali ve hře. Na hexa offsetech 170, 174, 178, 17C, 180, 184 nastavte bajty na 10 (hexa) a 189 na 8. Až svého geroje vybavíte družinou, vyhledejte jeho jméno a připočtěte k tomuto offsetu (deci). Zde jsou počty pomocníků našeho superhrdiny (Čestra, třeba). 10 doplňte na pravém (nulovém) bajtu pouze tam, kde už nějaká čísla jsou (raději je zkontrolujte s počty ze hry). Ve hře si pak dejte pozor na to, aby protivník nezakouzlil kouzlo Berzekker, pokud ano, použijte Dispell magic nebo bude mela (když dá ve hře, kde mají nejlepší jednotky sílu kolem 1000 někdo pecku za 32000, tak to už myslím stojí za povšimnutí). **—WotaN**



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

81

grafika: 90
animace: 85
hudba: 95
zvuk: 80

testováno na: 486 DX4/120, 16 MB RAM, qs CD, ATI VESA 2 MB

pro: manuál, zajímavé zpracování, hudba, dobře udělané boje **protI:** nemožnost náhodně generovat scénář, místy dost obtížné

specIality: 400 MB muziky

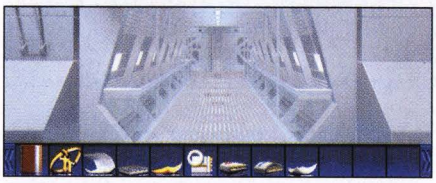
Zajímavě zpracovaná fantasy strategie s několika novými prvky, *Master of Magic* je však přeci jen o něco lepší

Mission Critical

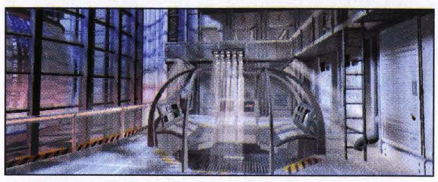
Ještě předchvílí tam tento kosmický modul nebyl. Chcete vědět jak se tam dostal?

Lexinton z jiného pohledu.

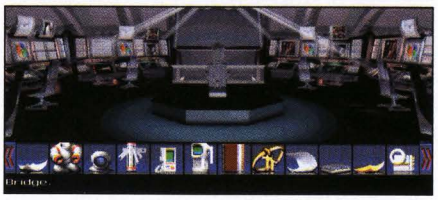
platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486 DX, 4 MB RAM, SVGA, ds CD
minimum:	PC 486 SX, 4 MB RAM, SVGA, ds CD
existuje na:	PC-CD
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
distributor:	Legend Ent. Company
vydavatel:	Legend Ent. Company
datum vydání:	zima 1995



Tak osmdesát procent všeho hracího času strávíte chozením po takovýchto chodbách.



Už jsem to jednou napsal, ale musím se ještě opakovat: grafika je prostě dokonalá a strhující.



Odsud se řídil celý Lexinton, teda dokud tady byla ještě posádka.

VLADIMÍR PONECHAL

NE PRÁVĚ RŮŽOVÁ BUDOUCNOST. Výbojnost lidské povahy je fascinující, ba až hrozivá. A možná proto nechceme myslet na budoucnost. Co když bude děsivá, co když lidská populace bude ohrožena, co když se splní předpověď *Legend Entertainmet?* Ano, představte si, že by se lidstvo mělo rozdělit na dvě části. Americký kontinent, říkajíc si Aliance, bojuje proti jednotkám UN - Spojeným národům. Umírají miliony lidí, samozřejmě nevinných, hoří miliardové města a rozšiřují se choroby. Lidstvo utrpělo hrozivé ztráty. Na začátku toho všeho, řekněme konfliktu, byly dvě myšlenky. Není určitě těžké pochopit, že každá strana měla tu svoji. UN se bojí pokroku, jakož to budoucí zhouby lidstva, kdežto Aliance chce prosadit technologický pokrok. Mají ty oběti smysl? Válka už trvá několik let. Aliance, jakožto pevný představitel technického pozadí se dostala do nesnází. Začíná prohrávat a nepřítelův nápor se neustále zvyšuje. V těchto dramatických momentech, vstupuje na scénu kosmická loď Lexinton. Spolu s vědeckou doprovodnou lodí krouží nad písečnou planetou. Zrovna v momentu kdy začínají přípravy k brzdění, objevuje se nepřátelská flotila s vlajkovou kosmickou lodí Dharma. Během mžiku je USS Lexinton těžce poškozen a poražen. Kapitán chce zachránit poslání mise, a proto je pevně odhodlán s posádkou podstoupit i tu nejtěžší zkoušku - smrt. Přepravný transportér, ve kterém je umístěna vzdávající se posádka, je naplněn až k prasknutí vysoce účinnou trhavinou. Pár metrů před dosažením - cíle kosmické lodě Dharma okolní hvězdy pohasnou. Záře jasné exploze rozplývající se v mezihvězdném prostoru prozrazuje jenom jedno - nepřátelé se stali minulostí. Příběh však nekončí - na palubě Lexintonu zůstal poslední člen posádky, kapitán Steven Dayna (proč zrovna já). Vítejte ve hře *Mission Critical...*

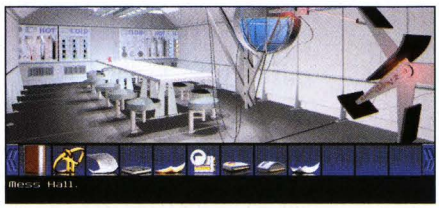
A TAK DÁLE. Ano, je tady nová hra a musím říct, že velmi dobrá. Je zpracovaná na tři cédečka. O tom svědčí i to, že intro je vlastně video a zabírá celé první cédéčko. Jestli si však někdo myslí, že *Mission Critical* je interaktivní film typu *The Daedalus Encoutrer*, moc se plete. Ale k tomu se ještě dostanu.

Temný a studený mezihvězdný prostor otvírá svou náruč, aby přivítal dychtivé hráče.

Vlastní hra začíná v ubikacích pro posádku ve druhém patře. Druhé patro ústřední počítač díky prorazenému ochrannému plášti uzavřel, a proto první váš úkol tkví v tom, aby jste tuto díru ucpal a tím pádem uvedl do pohybu výtah do jiných pater.... Takovýchto úkolů a různých zádrhelů vás čeká však nespočetné množství. Tak hurá do boje.

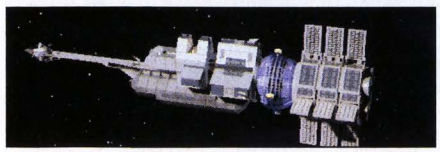
PROPRACOVANOST. První, co vás na hře zarazí je určitě grafika a zvuky. Ale je tady úplně něco jiného, co vás přinutí, aby se do této hry zakousli. Tím něčím je propracovanost. Ve hře snad najdete všechno, co by se mělo na takové kosmické lodi využívat. První na co přijdete je fakt, že kosmická loď Lexinton plní 161 misí s krycím jménem Pandora. Potom si můžete přečíst zajímavou knížku, která nese název Crew Manifest Mission 161, ve které samozřejmě objevíte nejen podrobné složení posádky, ale i kódy na otvírání dveří. Jen tak mimochodem na palubě Lexintonu je 22 lidí (teda za normálních okolností). Palubní deník je také klasickou součástí takovýchto kosmických kolosů. Ve hře budete pracovat s různými aparáty např. s microscannerem - model 7153A, jinak řečeno s mikroskopem v modernější formě. Samozřejmě nebudete ušetřeni ani ovládání zbraňového systému tohoto kosmického monstra. Mě osobně se velmi líbilo zařízení, které tvůrci nazvali VR systém, což je věc, díky které si můžete promítat orientaci v Lexintonu nebo podrobně nechat popsat pozemskou válku. Abych alespoň troch napověděl, o co vůbec ve hře jde. Úkol zůstává neměnný. Musíte, přes různé zádrhele opravit Lexinton, aby byl schopen boje. Protože jak se doslechnete blíží se další nepřátele. Autoři však rozvětvili děj ještě dál a nezůstali jenom u bojů. Myslete si třeba, že objevíte mimozemskou civilizaci nebo... Víte co, to jsem už prozradil moc. Když tak si zahrajte hru.

GRAFIKA A PODOBNĚ. Jak jste už určitě zpozorovali na obrázcích, pohybujete se většinou po chodbách. Občas se ocitnete v nějaké hale, ve skladišti nebo v jiných místnostech (ve vzduchoprázdnu nebo na planetě). Toto všechno však není udělané jako interaktivní film, nýbrž je to precizně zpracovaná grafika. Hra samozřejmě disponuje SVGA, což poznáte na každém kroku při pohledu na různé detaily. Snad váš zájem o tuto hru zvětší ještě i poznání, že do hlavních rolí byli dosazené dvě herecké hvězdy. Kapitána si zahraje Michael Dorn, kterého určitě všichni dobře znáte z televizního seriálu Star Trek: The Next Generation. Zástupcem je zase Patricia Charbonneru, která ztvárnila ve filmu Robo Cop II, ctižádosti-



To, co před sebou vidíte, je virtuální zařízení.

Kapitán kosmické lodi Lexinton a velitel 161 výpravy - krycím jménem Pandora. Ve hře se vžijete do kůže tohoto muže (Michael Dorn).



LEXINTON. Na pohled je všechno v naprostém pořádku, ale škody jsou skutečně znatelné. Atomový reaktor je těžce poškozen a strojovna kvůli radiaci není přístupná.

vou vědkyni. Já vím, mnozí z vás namítnou, že Wing Commander III, byl také osazen hvězdnými herci a přesto zklamal. U *MC* je to však něco jiného. Herce tady vidíte jenom v občasných sekvencích a slouží jenom jako připepření polívčičky - abych se teda vyjádřil obrazně.

ZVUKY A HUDBA. Tato položka si zasluhuje kapitolu jenom pro sebe. Jenom ke zvukům. Autoři se snažili udělat zvuk prostorově, a proto třeba hned ve druhém patře když, budete poslouchat syčení ucházejícího vzduchu (do prostoru), jak budete chodit kolem, vždy uslyšíte sykot z jiné strany. Chtělo by to samozřejmě alespoň stereo. Zvuky jsou kvalitní a na mojí SB16 ASP byly velmi realistické.

Hudba je spíš dělaná jako doplňková záležitost a hraje spíš v pozadí. Ale i tak je kvalitní a lahodí uším.

ZÁVĚREM. Tuto hru jsem ze začátku dost podcenil, ale jsem rád že mě přesvědčila o pravém opaku. Skutečně stojí za to a doporučuji jí všem, kteří si lahodí v sci-fi literatuře a myšlenkami jsou stále někde ve mezi hvězdami.

—Vlapon

MISSION CRITICAL

85

grafika: 90
animace: 85
hudba: 75
zvuk: 85

testováno na: 486 DX4/100, 8 MB RAM, ds Cd, Sound blaster 16ASP

pro: Vynikající grafika a zábava **proti:** nic mě nenapadá

ALL STAR

velkoobchod a maloobchod výpočetní technikou

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227

SIMM MODULY

1MB x 9, 70 ns, plná parita	1190,-
1MB x 8	1090,-
4MB 72 pin	3990,-
8MB 72 pin	7990,-
Výměna SIMM 4ks 1MB za 1ks 4MB/72 pin	650,-

PEVNÉ DISKY

540 MB	6390,-
850 MB	7590,-
1 GB	8784,-
1,2 GB	9480,-

CD-ROM MECHANIKY

CD-ROM 2x Speed	2990,-
CD-ROM 4x Speed	4990,-
CD-ROM 5x Speed	5990,-
CD-ROM 6x Speed	6990,-

MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA

Chcete mít doma profesionální počítač? Chcete počítač, který nezestárne? Proč ne!

Procesor PENTIUM 120
Intel Triton, 256 KB cache
Pevný disk 850 MB
8 MB RAM
CD-ROM 5x Speed
Sound Blaster AWE 32
64-bit grafická karta 1MB
barevný 14" SVGA monitor
myš
klávesnice
provedení minitower

59999,-

ZVUKOVÉ KARTY

16 bit, SB PRO kompatibilní	1990,-
SoundBlaster 16	3400,-
SoundBlaster AWE 32	5890,-

MODEMY

FAX Modem 14400, Voice	3490,-
FAX Modem 28800	5490,-
US Robotics 14400 int	6495,-
US Robotics 14400 ext	7127,-
US Robotics 28800 int	9999,-
US Robotics 28800 ext	10780,-
Supra 14400	4990,-
Motorola, Microcom	tel.

MODERNIZACE PC

Zvýšení výkonu Vašeho počítače za perfektní cenu:

MB 486 DX4-100, VLB	5280,-
MB 486 DX4-100, PCI + EIDE	6990,-
MB Pentium 90, Intel Chipset	14990,-
MB 486 DX4-120, VLB	6580,-
MB Pentium 120, Intel Chipset	17990,-

V ceně je zahrnut motherboard, procesor a chladič

AMIGA

Amiga 1200 Magic	14690,-
Amiga 1200 Magic HD170	18590,-
Monitor Amiga 1438Stereo	10500,-
Řadič CD-ROM + HD pro A500 (+)	3990,-
CD-ROM pro A600, A1200	od 2990,-
ČS prostředí 3.1	290,-
Diskety 3,5" DD	od 11,90,-
RAM A1200 4 MB	6200,-
RAM A600 1 MB	2490,-
RAM A500, 0,5 MB	1290,-
RAM A500+	1990,-
Jednoduché účetnictví, sklad, fakturace	1990,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC486 DX4/100 VLB
4 MB RAM, 850 MB HD EIDE
3.5" mechanika
CD-ROM 2x speed
Sound Blaster 16
32 bit grafická karta 1 MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
4 ks CD dle výběru
myš, klávesnice

Příplatky:

CPU AMD DX4-120	1300,-
Provedení PCI	1950,-
P90, Intel Chipset, PCI	11925,-
CD-ROM Quad Speed	2490,-
8 MB RAM	3990,-
15" monitor, digital	3950,-
1,2 GB harddisk	1850,-
Fax Modem 14,4 Voice	2690,-
MS-DOS 6.22	500,-
Windows 3.1 CZ	700,-
MS Works 2.0 CZ	970,-

TOMÁŠ SMOLÍK

Demolition Man

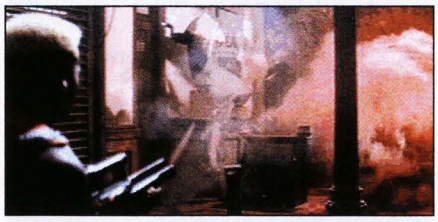
Nejkrutější zločinec 21. století a nejnebezpečnější policista 21. století. **Budoucnost není dost velká pro oba dva.**

platforma: 3DO
typ: akční
žánr: sci-fi
počet hráčů:
vydavatel: Virgin
datum vydání: květen 1995

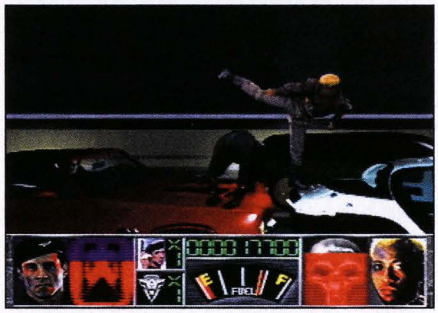
AKČNÍ ČÁSTI tohoto typu jsou nejlepší po všech stránkách.

VELKÝ ROZPTYL. Aniž bych se otáčel, zastřelím oba dva, trochu velký rozptyl, nemyslíte?

PŘI AUTOMOBILOVÉ HONIČCE dávejte pozor na poškození vašeho auta (ukazatel vlevo), stavu paliva (uprostřed) a vzdálenosti od Simonova auta (vpravo).



ZDIGITALIZOVANÉ ČÁSTI filmu mají velice dobrou kvalitu.



PODKOPNUTÍ. Touto pozicí neníní Spartan nic neslušného, pouze se snaží podkopnout Phoenixe... Což se mu povedlo. Simon má na krajíčku, následuje druhá doomovka.

VÁŽENÍ PŘÍZNIVCI INTERAKTIVNÍCH FILMŮ, hra *Demolition Man* je špičkou ve své oblasti. Pokud se vám líbil stejnojmenný film, nezbývá vám jiná možnost, než si tuto hru pořídit. Na cédéčku totiž najdete spoustu sekvencí z tohoto filmu v nejlepší kvalitě. Například začátek hry je úplně stejný jako ve filmu a při přechodu mezi jednotlivými úrovněmi se budete moct podívat na další několikaminutové střihy z příslušných částí *Demolition Mana.* Je to totiž opravdu interaktivní film. Nejprve vidíte poměrně dlouhou část filmu a potom máte sami možnost ovlivnit Slyův osud. Není to paráda? Na střeše budovy nejprve střílíte po zlodějích, když je všechny postříláte, čeká vás první setkání s hlavním padouchem Simonem Phoenixem, vzhledem k vámi oblíbené digitalizaci, by se tento souboj dal přirovnat k *Mortal Kombatu* a to jsem stále na začátku. Po oživení z cryospánku (přesně jako ve filmu, bomba co) vás čeká další střelba při pronásledování Phoenixe. A teď, vážení, přichází doomovská část, ano čtete dobře, plynulý scrolling hladké stěny, spousta nepřátel, k tomu máte navíc radar, podle nějž můžete vyhledávat zločince v čele s jejich šéfem.

Pak následuje honička v autě, kličkujete mezi civilními vozy a pronásledujete opět Phoenixe, cestou sbíráte bonusy pro zrychlování, palivo apod. Na konci honičky musíte Simona zmlátit, čeká vás další střílení. Mezi tím samozřejmě další filmové sekvence. Potom další doomovka! Zase si budete ladně scrollovat mezi hordou nepřátel. A nakonec přesně jako ve filmu, finálový souboj s vaším úhlavním nepřítelem. Pak je vychutnání závěrečné části a gratulace od samotného Stalloneho. Jako lahůdku jsem si nechal, že do hry jsou přidány i nové části filmu, které jste v kině nemohli vidět, protože byly vytvořeny speciálně pro tuto hru. Zkrátka bomba na entou.

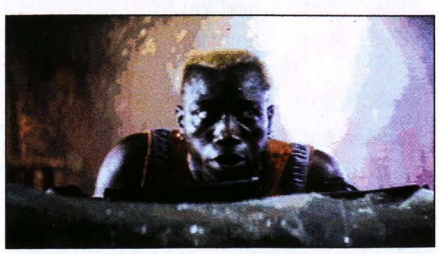
VÁŽENÍ ODPŮRCI INTERAKTIVNÍCH FILMŮ, tato hra je přesně to, co nemáte rádi. Spousta filmových sekvencí a málo interakce. Hra to není příliš nápaditá, za pár hodin ji párkrát dohrajete a co pak. Když si odmyslím filmové části, které by hru měly doplňovat a ne převyšovat, tak co mi zbude. Úvodní střílení á la *Operation Wolf,* padouši přicházejí na scénu jako baletky, jen lehce cupitají, aby vás nevyrušili. Když se prostříláte nakonec, čeká vás trocha karate. Jenže jen trocha, úderů máte co prstů na rukou, nemůžete ani skákat, škoda slov. Pak zase stejný typ střílení, akorát že teď musíte střílet do konkrétních předmětů, abyste mohli pokračovat dále v tom samém duchu. A ta *doomovka,* ubohost. Třeba ten radar, zabere vám skoro polovinu výhledu, nemusíte vůbec mířit, stačí párkrát vystřelit a všichni nepřátelé v okruhu deseti kilometrů padnou k zemi. Navíc nemáte žádnou mapu, takže po chvíli se z toho stane zmatené bloudění. Dále, honička v autě, jaká honička, stačí jet furt rovně a další část máte za sebou.

No a potom opět střílení, doomovka a karate. Co se týče těch nových filmových částí, tak sem padnou jak pěst na oko. Je to fakt do očí bijící, pár digitalizací a zbytek renderovaný, to fakt bolí. A normální filmové části? Fuj, vždyť to vypadá jak střílečky od American Laser Game. Prostě humus na entou.

VÁŽENÍ PŘÍZNIVCI DOBRÝCH HER, tato hra rozhodně stojí za shlédnutí. Ačkoliv se nejedná o kandidáta na interaktivní film roku

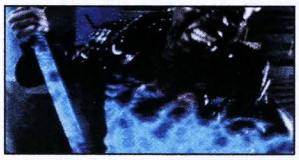
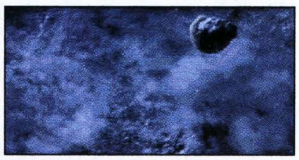
HLAVNÍ HRDINOVÉ

HLAVNÍ HRDINOVÉ filmu i hry. Drsný Sylvester Stallone alias John Spartan a blonďatý Wesley Snipes alias Simon Phoenix.



KONEC

JAK PORAZIT NEPŘÍTELE aneb konec Simonů v 21.století.

DEMOLITION MAN

69

grafika: 87
animace: 80
hudba: 81
zvuk: 82

testováno na: 3DO

pro: skvělá atmosféra **proti:** mimo úvodního střílení dost odfláknuté, brzo se dohraje

Hra, která stojí za podívání či zahrání, minimálně kvůli své bezvadné atmosféře. Jinak ale nic nového či převratného, lepší průměr.

a velikánům jako *Under A Killing Moon, Burried in Time* či *Star Trek: The Next Generation* nesahá ani po kolena, rozhodně ale převyšuje většinu ostatních interaktivně-multimediálně-virtuálních ubohostí jako střílečky od zmiňované firmy či projekty jako *Blind Date, Virtuoso* či *Voyeur.* Souhlasím, že většinu cédéčka zabírají filmové části, ale zde zas tak nevadí, jelikož skvěle navozují atmosféru filmu. Musím přiznat, že film *Demolition Man* se mi líbil, takže můžu působit trochu zaujatě, ale zde jsem se na filmové části opravdu těšil a bylo proč. Pokud tyto části vidět nechcete, můžete je klidně odmáčknout, žádný problém, ale pak tato hra ztratí svoje největší plus - atmosféru. Pokud jde o kvalitu filmu, tak sice není úplně dokonalá, ale je nejlepší, co jsem zatím viděl. Navíc se opravdu můžete těšit na nové záběry Johna Spartana v akci, nejsou příliš dlouhé, jedná se především o přechody mezi jednotlivými podúrovněmi, občas nesedí Stallone v renderované místnosti, ale většinou si tyto části můžete vychutnávat jako něco, co nikdo mimo vás neviděl. K tomu všemu samozřejmě skvělý prostorový zvuk, který je ale u většiny her pro 3DO samozřejmostí, tím ho ovšem nechci nějak hanět. Nyní k jednotlivým částem samotné hry. Úvodní a nejčastější střílení tvoří asi nejsilnější stránku hry. Styl *Operation Wolf,* hojně využívaný firmou ALG (jejichž Laser Gun je možno pro tuto část použít) je zde zvládnut opravdu dobře. Baletní kreace otrlých kriminálníků sice nejde přehlédnout, ale jinak je to v pořádku. Bojové scény se s *Mortal Kombatem* srovnávat nedají. K dispozici máte celkem sedm úderů, dva kryty a jedno nadskočení, což není mnoho a ještě k tomu k úspěchu většinou stačí stále používání jednoho či dvou úderů. Ani doomovská část není příliš dokonalá, scrolling je sice plynulý a stěny hladké, to všechna čest, ale to je vše. Jinak je to bloudění a zmatek nad zmatek. Skutečně není potřeba příliš mířit, ale alespoň čelem k nepříteli se otočit musíte. Cílem těchto částí je sledovat Simona Phoenixe, což je velice zdlouhavé a nudné. Nejsou tu totiž žádné místnosti, schody, dveře, nic a navíc můžete se Simonem do sebe střílet, co pistole ráčí bez viditelné újmy na zdraví. Honička autem je ale asi ještě slabší část hry, skutečně stačí jet v jednom pruhu, stále rovně bez jakýchkoliv zatáček. Pak následuje další střílení, doomování a závěrečný boj. A je to, může se vám zdát, že nejlepší je připojit se ke skupině číslo 2, ale tak docela to pravda není. Skloubení akčních částí s filmovými sekvencemi se opravdu povedlo, navíc vás asi hra chytne a brzy ji pokoříte. Jenže to je právě problém takovýchto her, velice záhy je dohrajete a co teď, párkrát znovu na vyšší obtížnost a konec, pár let ji nechcete vidět. Když už nic jiného, tak *Demolition Man* nad ostaními braky vyčuhuje a vzdaluje se od šedého průměru. Nechybělo mnoho a mohla to být super hra, možná příště.

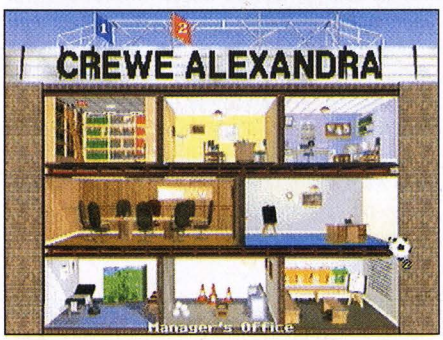
—Lewis

JOSEF KOMÁREK

Player Manager 2

platforma: Amiga
doporučeno: Amiga, 2xFDD
minimum: Amiga, 1 MB RAM
typ: manager
žánr: fotball
počet hráčů: 1 - 4
producent: Anco Games
vydavatel: Anco Software
datum vydání: podzim 1995

SROVNÁNÍ



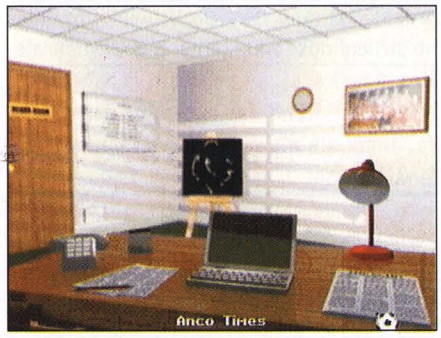
Hlavní stan anglických fotbalových klubů v PM2. Zleva shora to jsou: Archiv, kancelář účetního, press room, salónek předsednictva, kancl manažera, ordinace, místnost trenérů a boot room.

Ultimate Soccer Manager. Jen se podívejte na tu krásu a srovnejte ji s PM2.

Editor obranných a útočných pozic, rozmístění hráčů při výkopech od brány, přímých a rohových kopech, při rozehrávce z půli hřiště. Skutečně skvělý kousek.

Přehledný soupis obsahu vašeho týmu: jméno hráče, pozice (obrana, útok, střed...), číslo, věk, hodnocení (pětihvězdičková škála), informace o zdravotním stavu, obdržených kartách, hostování či současné účinkování hráče na přestupové listině.

Fotbalových manažerů anglických soutěží už jsme tu měli až až. Tento by podle západního tisku měl být něčím výjimečným.



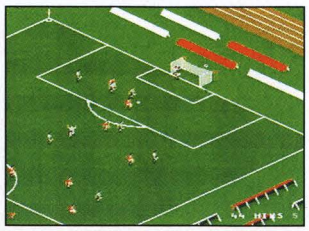
Tak tohle je moje útulná kancelář.

RODINNÁ TRADICE. Jednoho krásného letního dne povídá paní Zeleninová svému synovi Karotkovi: „Synu náš, již jsi se dost natrénoval v našem FC Rajčatov, naši nejlepší ekonomickou školu vystudoval, přišel čas, abys své znalosti předvedl světu. Jak víš, tvůj bratr Mrkvička si úspěšně vede v německé Bundeslize, a protože bychom já i tvůj otec byli rádi, abys v životě dosáhl podobného úspěchu, zakoupili jsme ti vlačenku do Anglie a tam se přihlásíš do nějakého tamního klubu. Ve zprávách jsme četli, že se tam nyní v létě koná velký konkurs manažerů, ze kterých budou vybráni jen ti nejlepší. A my chceme, abys ty, náš posledněrozený syn Karotka, byl mezi nimi. Tak si sbal svých pět švestek a ukaž světu, jak skvělí jsou Zeleninovi! A nezapomeň nám psát.“ Karotkovi nezbylo než s malým cestovním kufříkem plným švestových kompotů vyrazit na nejbližší molo, nalodit se na obojživelný vlak a přes kanál Ma Lanche se dopravit do Anglie. Z novin Anco Times vyčetl adresu náborové kanceláře, nechal se zapsat, udělal testy a na WC s napětím očekával výsledek.

V ANGLII. „Drazí rodičové,“ psal Karotka, „jakožto nejlepší absolvent manažerských a hráčských testů jsem byl vybrán klubem Crewe Alexandra, abych u nich sloužil jako hrající manažer. Crewe Alexandra je nejlepší loňský klub z třetí divize a letos už hraje v divizi druhé. Zatím se mi tu líbí, i ten název je mi moc sympatický, protože mi připomíná recept na krevety s myší omáčkou, které maminka občas vaří a které mám k smrti rád. Nemohli byste mi kotlík poslat na přilepšenou? Zdejší kuchyně není špatná, ale trochu se mi stýská po domově. Omlouvám se, že vám píšu tak pozdě, ale pro samé povinnosti nevím kam dřív skočit. Nejprve jsem musel vyjednat se sponzory způsob plateb do klubové kasy, ale to nebylo nic těžkého. Vzpomněl jsem si, jak jste mi s tatínkem říkali, že všechny peníze mám mít vždycky pěkně pohromadě, takže jsme se dohodli na přímém sponzoringu. Pak jsem podepsal další smlouvy s trenéry, lékaři a skautem, který vyhledává dobré fotbalisty v celé lize. No a ta poslední věc před ligou byla sjednat pět přípravných zápasů. Manažeři ostatních týmů mi vyšli okamžitě vstříc, neboť to jsou začátečníci stejně jako já. Budova je pěkná, ani moc vysoká, ani moc široká, skoro jako v naší vesnici. Pouze není z hlíny, ale z cihel a má mnoho místností. Navštěvuji archivárnu, kancelář účetního, presrúm, zasedací pokoj vrchní rady klubu, ordinaci týmového lékaře, pracovnu trenérovu, a pochopitelně mám i svůj pokojíček, na němž je cedulka: Manager's Office. Můžu se tu docela volně pohybovat a s kýmkoliv si promluvit. Tedy, mohl bych. Vždy když pracuji, je budova prázdná, nikde ani živáčka, jen všude nacházím vzkazy od jednotlivých členů představenstva klubu, trenérů a doktorů. Náš skaut a účetní z banky mi posílají zprávy po drátkách do takové chytré mašinky, které říkají laptop. Prostě to vypadá, že všichni ostatní pracují, když já spím, a naopak. S kluky z družstva jsme se před zápasy sešli v šatně, kde jsme prodiskutovali sestavu, styl hry a speciální pokyny pro každého z nich. Hráči mi v přípravných zápasech udělali velikou radost, protože jsme dvakrát nerozhodňovali a třikrát vyhráli. Dokonce jsme porazili i klub, o němž všichni tvrdí, že je nejlepší na světě, i když jej vůbec neznám a u nás se o něm vůbec nemluví. Nějaký Menšestr Unajtyd. Mě se sice na hřišti moc nevedlo, skoro jsem se nedotknul meruny, ale až se pořádně sehrajeme, tak to bude lepší. Už musím končit, protože vrcholí přípravy na ligu a já

ZE ZÁPASU

Možnost zahrát si jako člen trénovaného týmu dodává PM2 zcela jiný rozměr a je to také jediná zábavná složka hry. Manažerská část je narozdíl od takového Ultimate Soccer Managera tak nudná, až to hezký není. Ale o tom vám už Karotka vyprávěl.



Velmi dobrým nápadem je možnost přiřazení osobních úkolů jednotlivým hráčům. Něco podobného (dost jednodušší) jsme viděli už v Ultimate Soccer Managerovi.

mám moc práce. Moc na vás vzpomínám a mnohokráte vás pozdravuji. S láskou váš manažer-čekatel Karotka."

ŽIVOTNÍ ÚSPĚCH. „Milí rodičové", psal po půl roce Karotka, „tak už jsem s mým týmem v polovině celé fotbalové ligy. Jsem tu v okolí hodně proslavený a mnohokráte jsem byl s mým družstvem i v novinách, které se jmenují Anco News. Teď, po polovině soutěže, jsme na velice dobrém čtvrtém místě a novináři si myslí, že bychom to mohli dotáhnout až do první divize. Na hřišti už se mi vede mnohem lépe, dokonce jsem dal sedm gólů. Hraji záložníka a s klukama už jsme tak perfektně sehraní, že nás málokdo přechytračí. Lidi nám tu fandí a na naše zápasy jich chodí celkem hodně. Nejvíc diváků se dívá z postranních tribun, protože je odtamtud nejlepší výhled. Napřesrok chceme postavit další dva tisíce míst, aby jich mohlo přijít ještě víc.

Řeknu vám, kdybych tu nemohl hrát, asi bych umřel nudou. Pořád se jen probírat hordami statistik o hráčích všech anglických soutěží, to není moc pro mně. Ani nebudu mít komu dát výpověď, protože všude stále nacházím jen papírky se vzkazy, ani uklízečky tu nejsou. Dokonce v kanceláři nemám ani rádio, takže je tu pořád mrtvolné ticho. Budu si muset koupit aspoň volkmena, aby mi bylo trochu veseleji. Slyšel jsem, že bratr Mrkvička už se v Německu vypracoval na Ultimate Soccer Managera, je to pravda? Prý to tam má moc hezký, když chce, tak jde na procházku pro městečku, u kafe pokecá s předsedou jeho klubu nebo s bankéřem, porozhlídne se po

PLAYER MANAGER 2

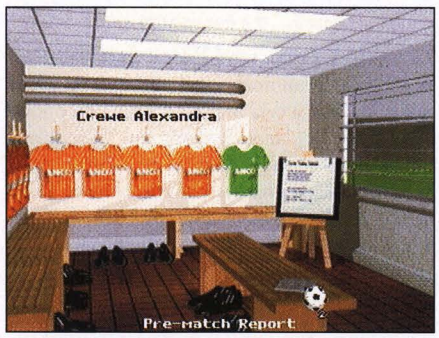
66

grafika: 71
animace: 45
hudba: -
zvuk: 28

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD

pro: čtyři pohledy na hřiště, pěkně renderované kanceláře **proti:** nulová hudba, zvuky uslyšíte a animace uvidíte pouze při zápase

Velmi nudná manažerská část skloubená se zábavným fotbálkem - podle západních časopisů nejlepší manažerská hra všech dob. Je to spíš trenažér pro budoucí manažery než hra pro normální lidi.



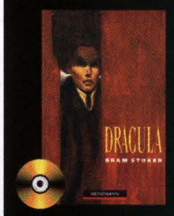
Tady, v šatně, se radíme o nejvhodnější taktice, přečteme si prognózy od jednoho známého pisálka a zařveme si náš bojový pokřik.

prodejnách se suvenýry a občerstvením, jestli tam jejich zboží nestojí moc peněz. Prý taky staví hodně budov a upravuje stadion podle nároků návštěvníků. Ten se má, taky bych chtěl takhle pracovat. Jenže já se z naší klubové budovy skoro vůbec nedostanu ven, pořád musím ležet v těch lejstrech a statistikách, moc mě to tu nebaví. Říkal jsem si, že dovedu Crewe Alexandru do tej první divize a pak odejdu za bratrem do Německa, tam si toho užiju víc než tady.

Jenže to je ještě daleko, teď se musíme připravit na druhou část naší ligy, aby se nám povedla ještě líp, než ta první. Kluci už jsou tady, takže k nim musím sběhnout a sdělit jim pokyny pro dnešní zápas. Bude to dost těžké, protože hrajeme s jedním z nejsilnějších družstev. Tak se zatím mějte, moc na vás vzpomínám. Váš syn Karotka." **—Joe**

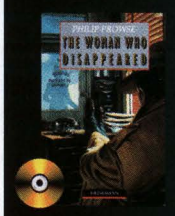
LANGMaster®
ANGLIČTINA PRO VŠECHNY
Systém, který Vás naučí mluvit a rozumět ANGLICKY

Novinka
kurzy pro středně pokročilé!

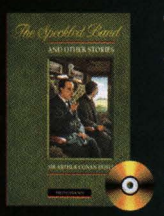


Dracula
Bram Stoker
Jeden z nejznámějších hororů, které kdy byly napsány. Právník Jonathan Harker přijíždí do Transylvánie na hrad hraběte Drakuly. Tam zjišťuje, že hrabě je pánem upírů, a přísahá, že ho za každou cenu zničí.

The Sign of Four
Sir Arthur Conan Doyle
Klasická detektivka s legendárním detektivem a jeho nerozlučným společníkem. Krásná mladá žena Mary Morstanová navštěvuje Sherlocka Holmese. Žádá ho o pomoc při hledání svého otce a odhalení toho, kdo jí již 6 let posílá každý rok perlu. Holmes a Dr. Watson se dávají do pátrání.



The Woman Who Disappeared
Philip Prowse
Dobrodružný příběh odehrávající se v Los Angeles. Krásná blondýnka si najímá soukromého detektiva Lemmy Samuela, aby našel její zmizelou sestru. Zanedlouho se na scéně objevují zabijáci, mrtvoly, světem znudění policisté a zloději klenotů. A Lemmy se vyhýbá kulkám, rychlým autům a tvrdým pěstem.



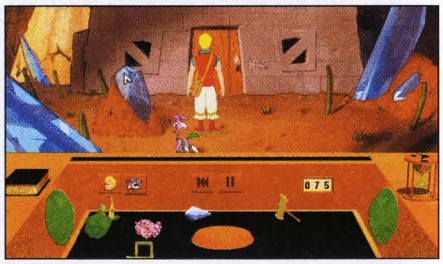
The Speckled Band
Sir Arthur Conan Doyle
Další tři případy Sherlocka Holmese. V prvním z nich (*Strakatý pás*) hledá mladá žena Holmesovu pomoc při odhalení podivné smrti její sestry. Ve druhém (*Tančící figurky*) musí Holmes vynaložit všechny své deduktivní schopnosti, aby rozluštil tajné kódované zprávy. Ve třetím případě (*Liga ryšavců*) Holmes zkoumá, co se skrývá za jedním zvláštním inzerátem nabízejícím práci, a jeho vyšetřování vede k odhalení aktivit neblaze proslulého kriminálníka.

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ
Branická 107, 147 00 Praha 4
tel.: 02/46 34 11, 46 34 55-7, fax: 02/46 08 07

Torin's Passage

VLADIMÍR PONECHAL

platforma: PC-CD
doporučeno: PC Pentium 60MHz, 16 MB RAM, qs CD, zvuková karta
minimum: PC 486/25MHz, 8 MB RAM, ds CD
typ: adventure
žánr: pohádka
tvůrce: Sierra
vydavatel: Sierra
datum vydání: zima 1995



Grafika je velmi propracovaná a detailní. SVGA je znát. Jenom škoda, že nemůžete slyšet i tu hudbu a zvuky.

To je on. Náš hrdina. Tak, hurá do boje a neflákejte se.

Tyto zvířátka jsou velmi nepříjemná. Musím rychle něco udělat nebo z našeho Torina zbudou jenom kosti.

TORIN'S PASSAGE

70

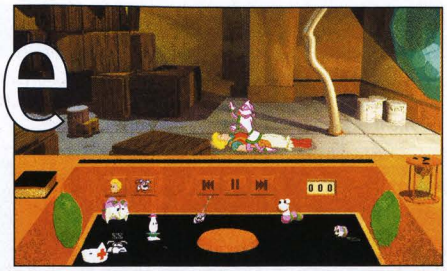
grafika: 80
animace: 75
hudba: 70
zvuk: 75

testováno: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, ds CD, SB 16ASP

pro: dobrá zábava **proti:** jednoduchost

Adventuristi pozor, toto je něco pro vás. Škoda jenom té chybičky.

Sierra přichází s další slušnou adventurou. Proto se do ní s chutí zakousněme.



Humornou podívanou zažijete, když Torin při výstupu z meziprostoru narazil na překážku a omdlí. Zvířecí spoluputovatel se změní na kočku ze sanity a hlavní roli hrají facky.

BOD PRVNÍ: ZAČÍNÁME. Královská rodina tiše spí. Tísnivé noční ticho ruší jenom pláč malého princátka. Královna zneklidněně zvedá hlavu, ale poté co spatří přicházející chůvu, opět spokojeně usíná.

O několik pater níž, ve shnilém černém podzemí zatím připravuje svůj hrůzostrašný plán ještě hrůzostrašnější čaroděj. Snaží se pomocí černé magie vzbudit zlé síly, aby je mohl polapit do magického prstenu.

Chůva mezitím chová robátko na terase. Těžké mraky, které náhle zakryly měsíc v ní vzbouzí strach. V ten okamžik vkročila do ložnice královské rodiny smrt - čaroděj vpustil do místnosti smrtící hady, které zahubili matku i otce. Hrůzné události oknem chůva zpozorovala, proto poté vzala malé robě, aby s ním prchla do deštivé noci.

BOD DRUHÝ: ZAČÍNÁME PODRUHÉ. Takto nějak začíná nová hra od staré dobré *Sierry*. Jen tak mimochodem, intro je udělané velmi kvalitně a celá hra je situovaná na podivné planetě. Ta planeta je divná tím, že se skládá z pěti vrstev - zemí. Přičemž se můžete vydat hned na začátku na kteroukoliv chcete. Takže není problém se vydat na vrstvu jménem Tenebrous - jádro planety. Tady si užijete nemálo legrace při lovení housenek, ale i smutku, když vám bude odcizen váš spoluputovník. Jestli jste ještě nelétali pomocí hudebního nástroje jménem dudy, přijdete si také na své. Pochmurnou náladu ve vás zase vyvolá vrstva Asthenia, kde sopky a láva jsou dominantou. Svojí zelení a pestrostí vás zase okouzlí vrstva Pergola. Předposlední vrstva nese název Escarpa. Bludiště ve skalním městě a skoky nad propastí vás budou určitě bavit. A konečně jsem se dostal k poslednímu vrstvě, té nejvrchnější. Zde se budete muset naučit kuchtit tak, aby chutnalo trpaslíkovi. A přesvědčíte se o tom, že chytat červy není jednoduché. Kdo o tom pochybuje, nechť si to vyzkouší sám.

BOD TŘETÍ: POKRAČUJEME. Z malého princátka nám vyrostl statný mladík jménem Torin, který ve vašich rukách dokáže přímo zázraky. Přesvědčí vás o tom hned, jak ho uvidíte v akci. Salta, skoky a přemety, plus dokonalá animace, to se rovná super. A nejen to. Mladík má za kamaráda takové divné zvířátko jménem Boogle (to je ten spoluputovník). Nejspíše bych to přirovnal ke kočce (Pokud teda může být kočka fialová). Není to však obyčejná domácí kočka. Toto zvíře dokáže měnit svoji podobu a uvidíte ji v řadě přestrojení: třeba jako krabici, svíčku, švestky, trezor... Můžete si být jisti, že vám cestou bude nápomocná. Ti, kteří si tipli, že hra bude v duchu humoru, mají pravdu. Celou hrou vás bude provázet někdy jemný, jindy tvrdší humor, který však stoprocentně nenechá vaši bránici nedotčenou. A aby toto všechno bylo ještě zajímavější, připravili programátoři i logické úlohy, které se však nesou spíše v duchu triviality, takže si s nimi poradí každý. Tady musím hře přičíst další plus za nápady. Zarovnat kvádry pomocí krystalu není nic moc. Ovšem z rozbitého krystalu, který je nosičem věty, poskládat jinou větu tak, aby jste přilákal velkého hafana (pro změnu modrého), to už známkuji za jedna.

Při tvorbě hry použili autoři zajímavou kombinaci. Zmodernizovali pohádku. Holografický projektor nebo zvuky budoucnosti, to je celkem zajímavé do pohádky. Ten projektor je velmi zajímavý přístroj. Můžete pozorovat rotující třírozměrný obraz kterékoliv věci, kterou máte u sebe.

BOD ČTVRTÝ: OUHA, CHYBIČKA SE VLOUDILA. Bohužel, bohužel. I tak dobrá hra jako je tato má dost velký nedostatek. Prvním šokem pro mě byl fakt, že hned na začátku můžete na kteroukoliv vrstvu. A dalším šokem se pro mě stal fakt, že hra má až moc dobrou nápovědu, takže vás fakticky vodí za ručičku. Díky tomu jsem dohrál *Torina* za tři dni slabého nasazení. Tomu se říká chyba.

BOD PÁTÝ: OPĚT CHVÁLA. *Sierra* nezklamala. Co se grafiky týče, je víc než dobrá. SVGA je prostě znát. Řada detailů a prokreslenost se bohužel odrazila v požadavcích na konfiguraci. Při skrollování malinko zadrhávala i moje 486. Nějak podobně jsou na tom i zvuky. Všechno zapadá do sebe jak má. Výbuchy, skřeky, bouchání, mlácení, vrzání a co já ještě vím znějí velmi realisticky. O hudbě a animacích se raději nebudu ani rozepisovat, protože není co kritizovat.

Chvála patří i za fakt, že autoři se nespokojili jenom s jediným operačním systémem, ale připravili hru hned pro tři. Ano, je to DOS, Windows 3. x a nejnovější Windows 95 (vrrrr).

BOD ŠESTÝ: KONEČNĚ KONEČNÝ KONEC. Nashle u další kvalitní adventky. Snad zrovna bude od Sierry. **—Vlapon**

Pitfall The Mayan Adventure

JAN VALENTA

platforma:	Jaguar
existuje na:	PC-CD (Win 95)
typ:	arkáda
žánr:	akční
tvůrce:	Activision
producent:	Activision
datum vydání:	leden '96

BYLO, NEBYLO... Před mnoha a mnoha lety žil v jisté zemi velký cestovatel, dobrodruh a archeolog, jenž se jmenoval Pitfall Harry. Mezi veřejností byl znám jako objevitel spousty historických památek. Jednoho krásného dne se tento světoběžník rozhodl se usadit a vésti spořádaný život. Po čase se mu narodil kluk jak buk a ten když dospíval, našel zalíbení ve stejné činnosti jako Harry senior. Harry jr. kdesi sehnal starobylý plánek s mapkou, která zobrazuje cestu k pokladu Yucatanských indiánů - Mayů. Protože syn neměl valnějších zkušeností s objevováním tajemství prastarých civilizací, rozhodl se otec jet s ním. První komplikace Harrymu jr. nastávají poté, co je fotr unesen otroky mayského boha Zakeluy, který si nepřeje odhalení tajemství, které skrývá džungle v níž vládne. Nyní stojí Harry jr. před spoustou náročných úkolů: bez úhony projít pralesem, osvobodit otce a porazit Zakeluu...

JAK TO BYLO DOOPRAVDY... Vývojáři software na Jaguara produkují značné množství více či méně kvalitních 3-D. Je pochopitelné, že se snaží využít nabízený hardware. Nicméně vzniklo i pár 2-D arkád. Mezi ně rovněž patří recenzovaná hra *Pitfall.* Myslím, že čtenářům „gamerského" časopisu nemá smysl termín arkáda představovat. Autoři si pro svůj produkt vybrali prostředí střední Ameriky, do něhož zasadili soustavu pralesních stezek, chrámů a jeskyň. Tato oblast je podle tvůrců obydlena různou havětí - motýly, ptáky, hady, jedovatými rostlinami, pavouky a já nevím čím ještě. Výše zmiňovaní tvorové mohou hlavnímu hrdinovi značně znepříjemnit život. A nejen oni. V džungli se nachází rovněž spousta pastí a nástrah. Proti všem nebezpečím je Harry jr. vyzbrojen bičem, kamením, bumerangy a speciální výbušninou. Pomocí býkovce je schopen zabíjet nepřátele, vrhat nasbírané kameny či použít ho k ručkování po liánách, bumerangy jsou vcelku účinnou zbraní a nálož zlikviduje vše živé v dohledu. Kameny, výbušniny, extra životy a náhradní energie jsou roztroušeny všude možně po krajině. Stav životní síly hrdiny není vyjádřen číslem či křivkou, nýbrž symbolem postavičky prchající před tlamou hladového krokodýla. Pro lepší vysvětlení uvedu, že čím je plazova hlava blíže figurce znázorňující Harryho, tím hůře. Při akci je možno si uschovat pozici v průběhu levelu do indiánského bůžka. Ta ovlivňuje váš start při ztrátě života - tozn., že nejdete na začátku, ale třeba odprostřed. Úkolem Harryho je úspěšně procestovat džunglí, aby se mohl na konci jednotlivých scenérií utkat se speciálními protivníky - s pumou, pralesním mužem... Po dokončení etapy se zobrazí mapa, která vám ukáže následující cestu. Ta je velmi trnitá - již zmiňovaný prales, krajina s vodopády, důlní štoly. V dolech budete používat těžební vozíky na přepravu vaší maličkosti, mezi vodopády se uplatní hlavně bič na šplh po liánách...

Po dokončení určité sekce je možno si uložit stav na cartridge, tudíž se hra nemusí rozjíždět od samého počátku. V základním menu nechybí možnost volby obtížnosti (hard/normal) či předefinování kláves na joypadu.

TECHNICKÉ PROVEDENÍ. Ten, kdo by očekával miliony barev, by byl velmi zklamán. Sami autoři totiž o svém díle píší, že běhá v modu 256 barev, tj. přesně jako na PC. Což je podle mne trochu málo, vzhledem k nabízeném potenciálu. Možná jsou lidi od PC na to zvyklí, ale já si na to zvykat nehodlám. Podle předcházejících vět asi usuzujete, že jsem byl totálně znechucen grafikou. Ale chyba lávky, i když vše „fachá" v modu 256, tak to neznamená, že to musí býti odfláklé. Tomu že tak není, nasvědčují detailní a jemné backgroundy, skvělé animace, hladký scrolling. Co si může člověk přát více (snad jen ten true colour).

Po celou hru vás doprovází dunění tamtamů, rytmická hudba a propracované zvuky - řev zvěře, protivníků a obyvatel Yucatanu... Skladby se mění spolu s změnou prostředí, to znamená, že v podzemí neuslyšíte stejnou muziku jako kdesi v horách a naopak. Audio doprovod je na dnes již tradiční, vysoké úrovni.

ZA VŠECHNO MŮŽE ATARI 2600. Předpokládám, že to by k technickému zpracování zhruba stačilo. Za zmínku rovněž stojí fakt, že jaguarovský *Pitfall* je prachobyčejnou konverzí z PC. Abyste si nemysleli, PC verze není ale ani originální PC smažba, protože už před přibližně deseti až patnácti roky vznikl první *Pitfall* na vůbec první domácí automat, na legendární Atari 2600. Jemu také nechybí v titulcích poděkování. Provedení samozřejmě odpovídalo tehdejším hardwarovým možnostem.

Celkově shrnuto, vychází mayské dobrodružství alias *Pitfall* z hodnocení vcelku slušně, hlavně díky zajímavým nápadům, animacím a scrollingu. Milovníkům všemožných 2-D arkád jistě padne do oka. Po *Raymanovi, Bubsym* a *Flashbacku* je tu další slušná chodička.

—Azirek

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

70

grafika: 65
animace: 80
hudba: 70
zvuk: 70

testováno na: Atari Jaguar, 1x joypad

pro: hladký scrolling, pěkné animace, dobré nápady **proti:** „pouze" 256 barev, neupravená konverze

P. S.: Taky vás zarazila podobnost hlavního protagonisty s Indiana Jonesem?

Zelený krákající pták (doslovný překlad originálu) je dotěrný a nepříjemný. Až najdete pistoli, ono ho to přejde...

Kapesní pistole, kterou jsem nalezl v podzemí kousek od vchodu, střílí 40 mm dělostřelecké granáty. Komu to ale vadí, že? Hlavně že je účinná!

platforma:	**Amiga 1200**
doporučeno:	A1200, 2xFDD, joypad
minimum:	A1200, joystick
existuje na:	CD32
typ:	kromě strategie a dungeonu snad všechno
žánr:	sci-fi
producent:	Audiogenix
vydavatel:	Guildhall Leisure
datum vydání:	1995

JOSEF KOMÁREK

Exile

Nepřátele zásadně nevyhledáváme. Až přijde čas, najdou si oni nás.

Nezávislý průzkum jednoho zahraničního časopisu zjistil, že 79 procent hráčů si hry vybírá podle recenzí v renomovaných časopisech, 16 procent podle zvučného jména firmy, a jen pouhých pět procentek herních závisláků si svou drogu volí na základě toho, na kolik je přesvědčí vychloubačné řečičky na krabici. Kdybych do této nebezpečné skupinky patřil i já, neváhal bych u *Exilu* ani vteřinu. „Je to bomba!" řve redaktor anglického Amiga Formatu a dodává: „Perla mezi hrami!" „Má mnoho prvků, které dosud žádná jiná hra nepoužila," podléza Amiga Power. „Tahle hra pohne zemí," přizvukuje Edge. A je to jasné, podlehl jsem - se škatulí pod bundou prchám z prodejny, likviduji po mně se sápající členy ochranky, rozrážím dveře a za hlasitého hvízdotu poplašného zařízení mířím ke svému počítači. Ehm ... Protože k tomuto druhu lidí samozřejmě nepatřím, hru nejprve zrecenzuji. Jdeme na to.

SIBIŘ 23. STOLETÍ. Soudružka učitelka nám na základce při hodinách našeho mateřského jazyka vykládala o mnoha ruských básnících, spisovatelích a politicích, kteří byli nejprve carem, posléze Leninem a nakonec strýčkem Stalinem poslání do vyhnanství na pustou, mrazivou a téměř liduprázdnou Sibiř, kde v tom lepším případě v klidu a pokoji dožili svůj buřičský život. Celá tahle hra se točí kolem jednoho podobného maníka, kterému se 1. července 2212 znelíbila vládnoucí společnost jeho země a začal proti ní silně brojit. A tu co se nestalo - vláda zareagovala přesně proti maníkovu očekávání a nepadla na kolena a nejala se napravovat své chyby. Maník ji velmi špatně znal, a proto se zmýlil. Vládnoucí třída jej nabalila do skafandru, nasadila mu obojek a s andělíčkem strážníčkem, jenž maníka přidržoval za vodítko, jej teleportovala na neznámou planetu. Strážník hned po příletu zabouchl za vyhnancem dveře a pomocí osobního teleportu se po molekulách přenesl zpět ke své vládě. Maník (pojmenujme ho třeba Standa) se tímto ocitl v nezáviděníhodné situaci - a teď

JAK Z TOHO VEN? Komu by se chtělo na takovém všemi zapomenutém místě zůstávat? Standovi rozhodně ne. A tak když zjistil, že se po planetě může docela volně pohybovat, vydal se na průzkum. Zjistil, že se tu ještě nedávno vyskytovala vojenská základna, ale v současnosti je planeta ve Stopařově průvodci po galaxii vedena jako vězeňská kolonie s nebezpečnými formami života a prudkými větry. Standovo bádání dále ukázalo, že se v podzemí nacházejí inteligentní formy života (žáby, včely, opokočky apod.), hlídací roboti, autousmrcovací samomířící děla a další haraburdí. Standa také narazil na rozsáhlý komplex bludišť, který, jak správně odhadl, vedl ke svobodě. Teď už jen zbývá se touto spletí prokousat.

MIŠMAŠ. Pod tímto heslem se skrývají dvě věci: jednak je to moje oblíbená strava (recept je tajný, ale z myší to není, buďte bez obav) a za druhé je to směsice čehokoliv. V tomto případě je to mix několika druhů her: mísí se tu arkáda s adventurou, logickými hrami, simulátory a sportem. Tento výklad by mohl být různými čtenáři chápán různě, proto to trochu usměrním. Standa se pohybuje buď pěšky nebo díky zádovému jetpacku. Taky občas plave, ale to sem teď nepatří. Ovládání letu Standy s jetpackem může zpočátku působit potíže a reálností a obtížností se blíží simulaci. Po nějaké době,

Tenhle robot strážný mi brání ve vstupu do podzemí. Nevadí, vezmu na něj granát a on pak spadne přes okraj chodby a rozbije se na šrot.

Jeden z úkolů: najít džbán, nabrat do něj vodu, uhasit oheň. Jak prosté.

Malé zelené žabky si vesele skotačí v bazénku s mořskou vodou. Což si takhle jednu ulovit k obědu?

až vám ovládání vnikne do krve, si se Standou budete létat, jako by to byly závody v tryskovém létání. Akční část je, myslím, jasná: střelba, únik z dosahu naváděných raket a podobné úkony známé z arkád. Prvky adventurními je myšleno prohledávání celého podzemního komplexu, sbírání a používání předmětů (např. sebrání vázy, naplnění vodou, uhašení ohně). Mozkové závity potrápíte při řešení problémů typu: jak dát dohromady tohle aby se otevřelo támhleto. A tím jsme si probrali o čem ta hra vlastně je. Využitím všech zkušeností z vaší dlouholeté hráčské praxe překonat všechny nástrahy a překážky, vězeňskou planetu opustit a hru tím úspěšně dohrát. Jednoduché, že?

EXILE

85

grafika: 85
animace: 83
hudba: 48
zvuk: 87

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD, joystick

pro: originalita, výborná atmosféra, vysoká hratelnost **proti:** málo hudby, drsné ovládání, nejde instalovat na HDD

Chcete to znovu zopakovat? Dobrá. Exile je to nejoriginálnější na Amize roku 1995.

CELKOVĚ. Exile je jedna z nejoriginálnějších her poslední doby - skvěle se v ní prolíná mnoho herních žánrů. Také její programové a grafické zpracování je výtečné - stačí se podívat na obrázky. O muzice se nebudu zmiňovat příliš obšírně, není vyloženě špatná, ale tahle techno-kompozice mohla být trochu pestřejší. Nejkvalitnější je na celé hře ozvučení akce. Skvělé samply na vysoké frekvenci vydává téměř vše, kolem čeho jen proběhnete, ať už jsou to zvířata či předměty uměle vyrobené. Neúprosně napínavé rytmy smyčců doplňují výbornou atmosféru, s níž se to hraje jedna báseň. Takže když se rozhodnete Exile koupit, rozhodně na tom neprodělále. **—Joe**

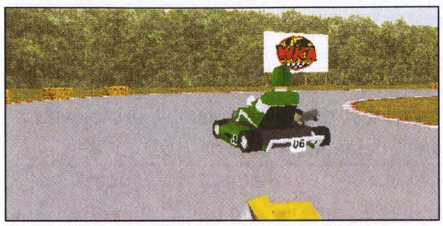
COME IN
FUTURE
při veletrhu Invex-Computer '96
22. – 26.10. 1996
Brno – Výstaviště
22.10. 1996
Odborný a novinářský den

počítače pro soukromé uživatele
multimedia, komunikace, vzdělání, hry, domácí kancelář
spotřební elektronika

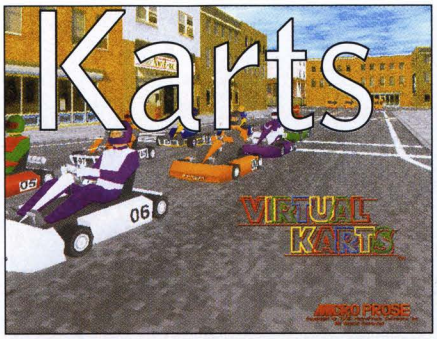
BVV **Brněnské veletrhy a výstavy a.s.**

Mám zájem o zaslání podrobných informací o připravované akci na adresu:
Jméno a příjmení: .....
.....
Firma: .....
.....
Adresa: .....
.....
Vyplněný odpovědní lístek odfaxujte na číslo 05/ 4115 3057
nebo zašlete na adresu: BVV a.s., Come in Future,
Výstaviště 1, 647 00 Brno.

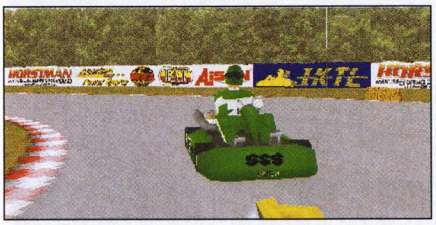
Virtual Karts



Pronásleduji soupeře a mám také v plánu ho předjet. Bohužel jsem si nezvolil dost silný převod.



Alespoň vidíte, že jsem výjimečně nelhal. Grafika je vážně pěkná.



Sebevrahům prý štěstí přeje, a tak jsem zkusil jízdu do protisměru.

Jedna ze specialit této tratě. S myší je problém tento slalom projet bez poskvrny.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium, 8 MB RAM, 2x ds CD
minimum:	PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
typ:	závodní simulátor
žánr:	motokáry
počet hráčů:	1, 8 po síti
vydavatel:	Microprose
distributor:	Microprose
datum vydání:	zima 1995

VLADIMÍR PONECHAL

Vrrr....Vrrr... Jedém. Bez zbytečných okolků si sedáme za volant, abychom prožili další motor show.

ÚVODEM. Od vzniku počítačů jako takových herních zařízení vzniklo nepřeberné množství různých simulátorů. A však až v poslední době se dá mluvit o prudkém vzestupu tohoto typu her. Rapidním zvýšením výkonu počítačů konečně těmto hrám vdechlo něco, čemu se říká realita. Snad nejvíce uznávaným žánrem mezi simulátory jsou letadla, ale i auta, lodě nebo ponorky. A teď, ano právě teď se mi do rukou dostala nová hra, závodní simulátor. Máme možnost si zařídit malá motorová vozítka, kterým se jinak říká i motokáry. Tak vzhůru za volant nebo lépe řečeno řídítka.

NÁPAD. Ano, obr jakým je *Microprose*, dostal nápad vytvořit simulátor pro tyhle malá vozítka. Nejspíše bych *VK* přirovnal k jiné, starší hře a to k *Nascar Racing*. *VK* však ani z daleka nedosahuje kvalit starší hry. Jediným čím se podobají, je úvod (intro) a způsob ježdění po uzavřených okruzích. Jinak nic. *VK* je bezduché ježdění po tratích jako New York, Marylend, New Orleans, San Francisko... Kdyby šlo jenom o bezduché, ale nepochopím jednu věc. Proč autoři opustili od zaběhlé a tolik osvědčené klávesnice (ovšem, že některé ovládací prvky zůstali z klávesnice - pohledy atd.). Místo toho objevíte, že máte možnost si připojit pedály, volant nebo pět druhů joysticků . Jenže zeptám se vás. Pokud nemáte doma joystick, budete hrát tuto hru myší? Většina z vás asi odpoví a proč né. Ta většina však tuto hru asi zatím nehrála. Faktem totiž zůstane, že myš je hrozně citlivá a neohrabaná a tak se vám zezačátku bude až moc často stávat, že budete rozdávat hubany pouličnímu osvětlení nebo obrubníkům chodníků. Toto bohužel nespraví ani získání citu do ruky, protože i potom bude myš kazit pohodu v jízdě.

VYMOŽENOSTI. Jinak hra schovává pro případné hráče celkem náležitý komfort. Máte na výběr z několika „stájí", ale i jen tak ježdění nebo šampionát. Ta první položka zahrnuje výběr počtu kol, počasí, v kterém jsem však nespatřil žádné rapidní rozdíly. Jediným rozdílem snad byla změna barvy oblohy a občasné mírné zamlžení obrazu. O výběru tratí jsem se už zmínil a pro základní výběr je jich tady dvanáct. Nechybí možnost výměny pneumatik a takových drobností jako znak klubu a pořadové číslo. Víc však na mě zapůsobil výběr typu „vozů", jejích barva a hlavně zpřevodování. Tato poslední položka je podle mého perfektní, protože pomocí ní můžete z motokáry udělat obratnou, ale nic moc akcelerující káru nebo rychlé, svižné, ale málo obratné žihadlo. Záleží jen na vás. Dále mě velmi překvapil help, který vás provází na každém kroku.

DYNAMIKA. Ták a dostáváme se k tomuto dost palčivému bodu. Každý simulátor tohoto typu, tím myslím všechno co má kola, by měl být rychlý a dynamický. Omyl, hrozná chyba lávky. Už jenom ten problém s tou myší. Třeba vezměte si takovou maličkost. Bouračky. Já vím jízda s motokárou nemá být v sadistickém nebo krvelačném duchu. Jenže nezlobte se na mě, aby autoři udělali takovou chybu, že se prakticky nedá bourat, to ne. Vaše kára se totiž zarazí o obrubník a zastaví se. Vůbec jí nevadí, že najela na tento obrubník třeba v nejvyšší rychlosti. Další věcí, která má co mluvit do svižnosti je i celková rychlost programu. Tak nechutně pomalou hru jsem snad ještě v životě nehrál. Pomalé dotahování z CD umučí nejednoho uživatele. Vzhledem k tomu, že mám jenom double, po prvním zpuštění jsem pochopil, že to takto nepůjde a zkopíroval jsem všechno na hardisk. Asi po půlhodinovém kopírování (asi pět tisíc krátkých souborů) jsem spatřil, že rychlost se sice zvětšila, ale hrál jsem bez hudby (už si to dobře nepamatuji, ale mám pocit, že i bez zvuků), což jsem celkem přijal a mé zmučené nervy si alespoň odpočinuly od tvrdého rocku.

POHLAZENÍ PRO OKO SNAD I UCHO. Jak jste si už určitě všimli, grafika je ve SVGA (dá se spustit i ve VGA) a ještě k tomu byla snaha vytvořit fotorealistickou podívanou. Celkem se to autorům povedlo a grafika v skutku lahodí oku a to bez nejmenšího trhání (teda až na ty nepodařené bouračky). Další věcí je slovo „VIRTUAL" v názvu. Autoři totiž do hry vložili několik pohledů, nastavení nadhledu a podobně. Nemůžu říct, že je tato stránka nepodařená, ale setkal jsem se i s lepší.

Dalším bodem je hudba a zvuky. Nebudu tvrdit, že jsou špatné. Poslouchat se dají, ale stejně jako u zpracování pohledů, slyšel jsem i lepší.

UKONČEME TO TRÁPENÍ. Raději už skončím toto trápení. Když se podíváme ze všech stran na tuto hru, zjistíme, že autoři skutečně chtěli udělat výbornou a dokonalou hru. U snahy však zůstalo, protože ve hře najdete řadu nedostatků a chyb. Bohužel. Pro ty však, kteří jsou zapeklitými závodníky... Proč to nezkusit? **—Vlapon**

VIRTUAL KARTS

60

grafika: 70
animace: 50
hudba: 50
zvuky: 60

testováno na: 486 DX4/100 PCI, 8MB RAM, ds CD, SB16ASP, S3 -Vision864 2MB

pro: pěkná grafika **proti:** ...vezměte si dva týdny dovolené...

Simulátor jenom pro otrlé motorové závodníky

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Interactive Magic
producent:	Interactive Magic
prodejce:	Vision
datum vydání:	prosinec 1995

„Takhle to bohužel vypadá. Tyto "krásné„ postavy vás budou provázet celou hru."

„Těchto lodí musel Bruce sestřelit již stovky...."

„Takhle to bohužel nevypadá, to je jen intro....."

„Zničit takový transportér dá Bruceovi ještě hodně práce."

PETR SLOVÁČEK

Star Rangers

Budoucnost, kterou bych nikomu nepřál.

STAR RANGERS

62

grafika: 75
animace: 20
hudba: 10
zvuk: 50

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD

pro: těžko říci, **proti:** hnusné animace, zbytečná hardwarová náročnost, stále se opakující mise

Obyčejná střílečka v třírozměrném hávu.

Brzy po přechodu do třetího tisíciletí se Země stala téměř neobyvatelnou. Lidstvo se přemnožilo do takových rozměrů, že kolonizace planet byla nevyhnutelnou. Zprvu probíhala velmi pomalu, ale po objevu cestování hyperprostorem, nabyla potřebné rychlosti. Lidé obsazovali planety ve velkém spěchu a nemarnili čas s obranými systémy. Toho pochopitelně ihned využili různí novodobí piráti ke svým nekalým rejdům. Brzy zločin sužoval celou galaxii. Nakonec byla z důvodu obrany založena bojová jednotka *Star Rangers,* která měla za úkol chránit planety před piráty, ale také před občas se objevujícími útoky jiných ras, nespokojených s rozpínavostí lidstva. Po nějakém čase, se tato jednotka stala jedinou autoritou ve vesmíru. Možná to bylo také tím, že ten, kdo ji nemínil akceptovat, brzy zemřel.

Bruce Hailey vstoupil mezi bojovníky *Star Rangers* v létě roku 2078. Chtěl se pomstít za každou cenu. Na zbytečnou smrt svých rodičů nemohl stále zapomenout. Byli to obyčejní zemědělci a s válkou neměli vůbec nic společného. Jenže to při útoku nikdo nebere na vědomí. Rozhodl se vstoupit do ochranné jednotky a bránit podobným nesmyslným válkám již v jejich počátcích.

Nedlouho po obtížném výcviku, při kterém se naučil dokonale ovládat nejmodernější bojovou loď RG-10, byl převelen do centra bojů. Ihned po příjezdu na základnu byl povolán do první akce. Rychle se seznámil s obsahem mise a se svým wingmanem, zasedl do přidělené lodi a odstartoval. Brzy zahlédl prvního nepřítele. Jaké však bylo jeho překvapení, když se obrazovka palubního počítače na chvíli zasekla, jelikož se něco dotahovalo z disku. Z nadávkou na rtech, směřovanou na náročnost dnešního software, kterému již asi nestačí osm megabytů paměti, vypnul stínování a posléze i textury. Ovšem zlepšení stále nikde. Vždyť na obrazovce neviděl nic, na co by větší množství paměti potřeboval. Sem tam nějaká mlhovina a několik málo hvězdiček je přece trochu málo. Nakonec svůj display přepnul do nižšího rozlišení, které ho sice uspokojilo svou rychlostí, ale ne svým vzhledem. Své protivníky brzy přemohl a rozladěn se vrátil na základnu. Ve zbytku dne si prohlédl svůj nový domov a seznámil s jeho obyvateli.

Druhý den byl znovu povolán do akce. Náplň jeho nové mise se příliš nelišila od té, kterou proletěl včera. Bez sebemenších problémů ji splnil a vrátil se domů. Jediné co mu stále moc nešlo, bylo ovládání lodě při cestě hyperprostorem. Pokaždé, když byl nucen ji podniknout, přál těm, kteří ji vymysleli to nejhorší. Po návratu na základnu byl povolán k veliteli. Nevěděl proč a nikdo se mu nesnažil ani nic říct. Zprvu se obával, že provedl něco špatně, ale hned po prvních minutách své návštěvy se uklidnil. Velitel mu totiž předal medaili. Bruce byl dost překvapen. Vždyť nic tak zvláštního neudělal. Sestřelil asi jen dvacet protivníků a zachránil tak tři stanice. Takových úkolů ho čekají ještě nejspíš stovky. Tehdy ještě netušil jak pravdivá jeho předtucha je.

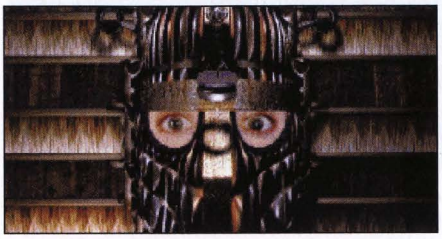
A čas plynul stále dál. Z Bruce se stal ostřílený pilot uznávaný všemi bojovníky v jednotce. Na svém kontě již měl stovky zničených protivníků. Malí chlapci jej obdivovali a toužili, po stejné slávě jaké dosáhl on. Ale Bruce svou práci již nenáviděl. Pokaždé, když měl znovu zasednout do své lodě, prožíval strašná muka. Jeho mise byly stále stejné. Ty nekonečné a nudné boje, pouze s rostoucí obtížností, již nemohl snést. Musí toho nechat, jinak se zblázní. Jednoho dne navštívil svého velitele a vše mu vyložil. Ten byl nejprve překvapen, ale nakonec svolil. Odejít nebylo pro Bruce lehké. V jednotce poznal spoustu lidí a s mnohými se spřátelil, ale stávající život již nedokázal snést. Vrátil se na svou rodnou planetu a vzpomínal na své dětství, kdy bylo vše tak jednoduché.

Po nějaké době nic nedělání, kdy pouze přemýšlel o své minulosti, se rozhodl, že o svém životě bude vyprávět ostatním. Musí je přece varovat. Nikdo by neměl svůj drahocenný čas zabíjet tak jako on. Jednotka *Star Rangers* rozhodně není ta správná cesta. Vzal tužku a papír a napsal dlouhý článek, který poslal do redakce jednoho docela známého časopisu. Doufal, že tímto způsobem bude varovat ostatní před vstupem do *Star Rangers.* Všem těm nadšeným mladíkům, chtějícím změnit svět. Snad mu budou naslouchat...

Upozornění: Postavy a místa tohoto příběhu jsou smyšlené. Jakákoliv podobnost je čistě náhodná. **—Twyn**

TOMÁŠ SMOLÍK

Phantasmagoria



Vono se řekne multimediální. Vono se řekne interaktivní. Vono se řekne nezapomínejte na hru. Vono se řekne najít mezi tím kompromis. Vono se řekne a co takhle *Phantasmagoria.*

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
typ:	interaktivní film
žánr:	horor
doporučený věk:	18
tvůrce:	Roberta Williams
producent:	Sierra On-Line
datum vydání:	říjen 1995

Tak tu máme další interaktivní film. Někteří z vás jsou radostí bez sebe, jiní jsou zas bez sebe zlostí. *Phantasmagoria* kolem sebe nadělala dost vzruchu, ale přitom o ní bylo známo jen to, že bude na 7 cédéček a že za ni stojí kingsquestka Roberta Williams. Každopádně už je tady, už je dohraná a už se o ní šíří hodně rozporuplných názorů. Jedni ji zatracují a druzí ji zas do nebe vychvalují, a protože je na obou názorech něco pravdy nebude to žádná sranda správně vystihnout kvalitu této hry. Nejradši bych se na to rozdvojil, ale fyzicky by se to asi nevyplatilo, takže to spíš dokáži s trochou schizofrenie. Nyní vám tedy předkládám exkluzivní rozhovor dvou zanícených gamesníků, kteří toho mají velmi mnoho společného, ale jejich názory kvalitu některých her se poměrně liší. Jsem sám zvědav jak to dopadne.

LL: Tak hele, abychom si to ujasnili, nebudem tady teď rozebírat naší psychickou situaci, ale novou sierráckou gamesu.

LI: O.K., tak se dáme do toho. Začneme třeba tím, jaký kdo měl proti této hře předsudky, pokud vůbec nějaké.

LL: Abych byl upřímný tak jsem nějaké předsudky měl. Po předchozích zkušenostech s podobnými projekty, a v poslední době se *Sierrou* vůbec, jsem k pochybnostem měl oprávněné důvody.

LI: Co to kecáš! Zapomínáš na skvělou *Last Dynasty?*

LL: Právě že nezapomínám. Ale díky tomu jsem od *Phantasmagorie* moc nečekal, a proto teď nejsem zklamán, ba naopak!

LI: To máš štěstí. Měl už bylo od začátku jasný, že interaktivní film na 7 cédéček se spoustou herců nemůže dopadnout špatně.

LL: No každej jsem nějakej. Je jasný, že každý od této hry čekal něco jiného, i když většina od ní nečekala vůbec nic. Teď když už jsem, si, jsme ji dohrál(i), sakra takhle se nedá vyjadřovat, prostě když mluvím o sobě, tak míním i tebe a nás dohromady, jasný.

LI: Jo v pohodě, chápu. Co si říkal?

LL: Ale nic, chtěl jsem jenom říct, že teď, po dohrátí *Phantasmagorie,* už můžeme posoudit, do jaké míry se naše představy vyplnily, co nás zklamalo a tak.

LI: To je fakt.

LL: Mě třeba potěšilo, že *Phantasmagorii* lze spustit jak pod *Windows,* tak i v *DOSu.* Možná někomu stačí windowsovská instalace, ale já patřím k tomu malému počtu lidí, někdo by to nazval většinou, kteří se bez tohoto systému obejdou. Vzhledem k tomu, že i *Space Quest 6* má oboje instalace, dá se předpokládat, že už se Sierra v tomto ohledu umoudřila.

LI: Já bych v tom neviděl žádnou velkou vědu, a nevím co máš proti „voknum", a radši bych se zmínil o důležitějších věcech.

LL: Výjimečně s tebou souhlasím, protože kritikou windows bych zaplác moc místa. Takže se pusťme třeba do příběhu. Jeho začátek je velmi neoriginální a průhledný a ...

LI: Co to kecáš!? Vždyť je to super. Mladý novomanželský pár se nastěhoval do starého, velikého domu, který leží na samém okraji malého, poklidného městečka...

LL: Jehož všichni obyvatelé jeví známky nervozity při pouhém zmínce o tomto sídle bla, bla, bla. To by mě zajímalo, co je na tom tak skvělého. Takhle začíná každej druhej horror, naštěstí se to v průběhu hry zlepšilo do takové míry, že jsem byl napnutej jak kšandy a dohrál jsem ji jedním dechem.

LI: No proto, už jsem myslel, že se ti nelíbí jednotlivé lekací scény, spousta nových, nečekaných skutečností, postupné objevování pravdy o historii bývalých obyvatel toho domu apod.

LL: To jsem samozřejmě s povděkem kvitoval. Jak jsem řekl časem se to zlepšilo. Pak bylo zajímavé sledovat následky vypuštění démona z jakési Pandořiny skřínky, jeho usazení v nové oběti, manželu hlavní hrdinky Adrienny, který se bude den ode dne měnit v šíleného maniaka. Také ty děsuplné sny a obrazy ze života Zoltána, předchozího majitele, který se s pouhého iluzionisty změnil na ďábelského maniaka, po té co ho posedl onen zlý démon.

LI: Přesně tak. Objevy jeho hrůzostrašných skutků, vize jeho brutálních vražd, parádní horror.

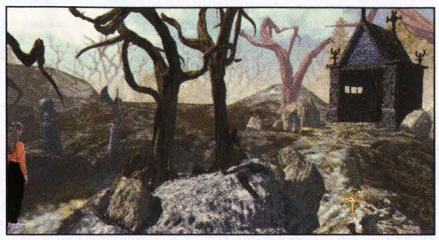
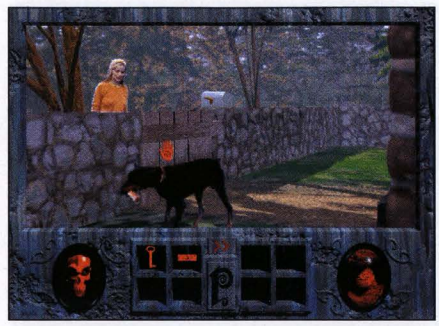
LL: Tak s tím zas pomalu. Ty nechutný scény si mohly v klidu odpustit, člověk aby s sebou furt tahal kýbl.

LI: Ty se taky zklidni, každej říká jak je to nechutně zvrácený, že je mu z toho zle apod. Přitom tam jsou tu akorát dvě chuťovky a ani ty nemusíš vidět, pokud všechno provedeš přesně a v závěrečné části neklopýtneš. Jinak nějaká flaška v oku, krmení hlínou, popř. syrovými vnitřnostmi ještě nikoho nezabila, mimo obětí těchto praktik. Všeho všudy to je pět zavražděných manželek, jedno utopený dítě, jeden mrtvý milenec a sežehnutý a probodnutý Zoltán, tohle vše je viděno jen prostřednictvím jednotlivých vizí, jen odraz hrůzné minulosti, což akorát přispívá k té správné atmosféře. Ostatní mrtvoly se nahromadí až v závěrečném finále, které je ale tak strhující, že je každý přejde bez povšimnutí, ne-li s úsměvem.

LL: No dobře ukecal si mě. Tak hrozný to teda není, naopak to opravdu je výborný horror. A těch je na počítačích jen velmi málo, mezi pořádný horrory se dá v poslední době řadit tak *„Noctropolis", „Are you afraid of dark?"a „Prisoner of Ice".* Jinak ticho po pěšině, příznivci tohoto žánru přišli docela zkrátka, teď se můžou vyžít u *Phantasmagorie,* ale to jim dlouho nevydrží.

LI: Proč by nemělo, takovu super gamesu si klidně zahraju i vícekrát.

LL: Taky ti nic jiného nezbyde, protože tahle hra má jeden velkej zápor. Dohraje se za hrozně krátkou dobu, ještě k tomu je jednoduchá a navíc je ještě zjednodušovaná *sierráckými* novotami.

LI: Počítáš mezi to i dobrej nápad, že můžeš začít kteroukoliv ze sedmi kapitol?

LL: Jo, počítám mezi to i tenhle naprosto úchylný nápad, začít uprostřed nebo v samém závěru. Fakt by mě zajímalo, kdo měl tak šílenej nápad. A jako by to ještě nestačilo, tak samotná *Phantasmagoria* je dost jednoduchá a pak ještě ten hintkeeper. To už je moc.

LI: Myslíš tu skvěle namluvenou lebku, která ti pomůže vždy, když se kousneš?

LL: Ano, tuhle naprosto zbytečnou pomůcku mám přesně na mysli. Nechápu, proč zjednodušovat, už tak jednoduchou hru. V tomhle fakt *Sierra* dost ujela.

LI: A co? Komu vadí, že ji dohraješ za nějakejch sedm, osm hodin?

LL: Třeba mě. I když máš pravdu, že je to jinak zajímavý. Lidi kteří vyčítali *Full Throttlu* jeho jednoduchost a krátkost a kvůli tomu ho skoro nenáviděli, i když nejen pro mě to je vynikající hra, tu samou chybu nějak zapomněli *Phantasmagorii* vytknout, i když vydrží ještě kratší dobu.

LI: To přeskoč a radši se soustřeď na další bod. Tím bude například bezkonkurenční grafika.

LL: To bych zas tak nepřeháněl. Připouštím, že všechny renderované interiéry a exteriéry jsou okouzlující, těm není co vytknout. Ale s digitalizací to už tak slavné není. Většinou to je v pohodě, ale občas mám pocit že se koukám na šestnáctibarevnou Adriennu, což ovšem samozřejmě mohu přejít, protože zrovna v tu chvíli budu zrovna uchvácen skvělou hudbou.

LI: Už jsem myslel, že i ji zkritizuješ. Ta se jim opravdu povedla. Jednak dokonale dotváří hororovou atmosféru, ale i sama o sobě je vynikající. Přímo bych řekl že je jednou z nejlepších co jsem u hry slyšel.

LL: To fakt jo, nedovedu si představit k této hře lepší. Zpátky na zem. Zvukům sice nejde taky nic vytknout, o což se ale zasloužila jen zkušeně provedená digitalizace otevírání dveří, startování auta, splachování záchodu atd. Teď můžeme ohodnotit nezbytnou část interaktivních filmů a to výkony jednotlivých herců.

LI: Nato, že jsou úplně neznámí, tak podávají velice dobré výkony, stěžovat si rozhodně nemůžu.

LL: Oscara bys jim dát nechtěl? Nejsem sice žádný filmový kritik, ale musím ti oponovat. Victoria Morsell podala dobrý výkon a Adriennu ztělesnila přesvědčivě. Skoro jsem se do její postavy vžil, zabránilo tomu jen jedno - její neustálé stání v pozoru. To mě fakt dostalo, ve skleníku najde mrtvolu, málem z toho natáhne bačkory a pak se postaví do pozoru, to bych ji nejradši zabil. Co se týče David Homb v roli jejího manžela Dona, to je ještě horší. Postava démonem posedlého a postupně zesilujícího muže se dala zahrát o dost lépe. Ostatní „herci" vytvořili jen drobnější role, ve kterých neměli moc příležitostí rozvinout jejich případný talent a taky ho nerozvinuly. S hollywoodskými hvězdami se asi zas tak často ve hrách setkávat nebudeme, mnohamiliónové částky na jejich zaplacení se do nízkého rozpočtu (oproti filmům) jaksi nevejdou.

LI: To už je asi všechno. Takže kolik té hře dáme?

LL: Právě to je to. *Phantasmagoria* je skvělý interaktivní film, můžu chodit kam chci, dívat se na filmečky, otevírat zásuvky, hovořit s lidmi, sbírat a používat věci. V koupelně mohu nalíčit Adriennu, z ledničku si mohu vzít chlebíček atd. To je všechno hezké, ale pokud bych se na to měl dívat jako adventure, za kterou je *Phantasmagoria* vydávána, tak to už taková sláva není. Rozhovory nelze ovlivňovat, žádný výběr otázek či odpovědí. Předmětů je velmi málo a ani je nelze mezi sebou kombinovat...

LI: Zapomínáš na skvělý invetorář. Všechny předměty si můžeš pěkně zvětšit a otáčet s nimi!

LL: To uznávám. Ale jednak s nimi musíš otáčet, protože jeden z nich se musí speciálně použít a jednak mě nepřerušuj. Prostě dvě důležité složky každé adventure, rozhovory a předměty, přišli velmi zkrátka. Tudíž hlavní hrací náplň spočívá v každodenním procházením všech lokací, v nichž se některý den objeví něco nového na použití či prohlédnutí. Příjemně působí alespoň kurzor, jenž ukáže zda něco lze použít/prohlédnout. Tudíž příběh, atmosféra, grafika, hudba na jedničku hratelnost skoro mizivá. Výsledek průměrná hra, čili tak 60%.

LI: Aby ses nepředal, pro mě to je hra vynikající se samými klady a jen drobnými chybami, takže tak 90%.

PHANTASMAGORIA

75

grafika: 88
animace: 75
hudba: 95
zvuk: 80

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: skvělá hudba, napětí **proti:** velmi krátká, Adrienin stoj v pozoru

Strhující, krátká, ale dobrá hra. Interaktivní filmy přeci jen nemusí být pouze špatné.

LL + LI: Tak to jsme zvědavý kolik to dostane.

Takže milí čtenáři vidíte, že výsledek je nerozhodný. Spíše se ale přikláním k vyššímu ohodnocení, takže nakonec na tom *Phantasmagoria* nebude zas tak špatně. *Sierru* tentokrát musím pochválit, i když by neměla usnout na vavřínech. Jsem zvědav jak dopadne *Lost in Town.*

—Lewis Lewisový a Lewis Interaktivní

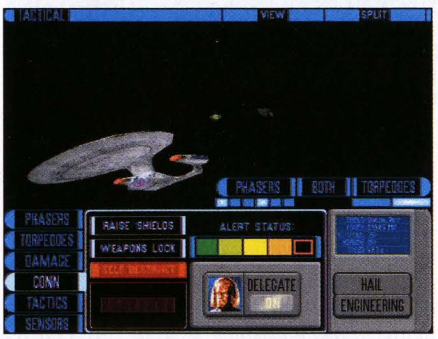
Star Trek: The Next Generation „A Final Unity"

Vesmír a jeho hranice, to jsou cesty vesmírné lodi *Enterprise* za poznáváním nových světů a civilzací...

TOMÁŠ SMOLÍK

DVA KAPITÁNI. Ten vlevo je kapitán Jean-Luc Picard a ten vpravo je pro změnu kapitán Jean-Luc Picard, jenomže je z budoucnosti.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
producent:	Microprose
vydavatel:	Microprose
datum vydání:	srpen 1995



SOUBOJE. Pohled na souboje lze zobrazit i přes polovinu obrazovky. Takže je krásně vidět, že má situace není zrovna růžová, nezbývá než vzít *Enterprise* na ramena a hrdě opustit bojiště.

MEZIHVĚZDNÁ KOMUNIKACE

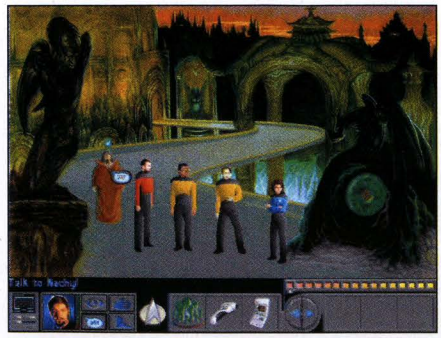
MEZIHVĚZDNÁ KOMUNIKACE. Kliknutím na odznak kapitána Picarda se vám objeví seznam osob pro audiovizuální spojení, viz další obrázek.

Interaktivní film - jak zajímavé spojení, ale také často nenáviděný pojem. Při prvních informacích o této hře, které slovy interaktivní jen překypovaly, jsem začal smutnit. Ani první *screenshoty* mě příliš nepřesvědčily, takže v mé mysli stále probíhala temná vize několikacédéčkového filmu s třemi nutnými kliknutími k dohrání. Ó jak jsem šťasten, že jsem se hluboce mýlil. *STTNG* je totiž to pravé synonymum pro interaktivní film.

TREKKIES. Ačkoliv v našich zemích tato komunita čítá pravděpodobně jen velmi málo členů, v USA je fanoušků *Star Treku* na desetitisíce či spíše statisíce. Členové těchto fanklubů nosí klasické startrekovské oděvy, zařizují si byty ve stylu *Enterprise* a samozřejmě kupují knihy a navštěvují filmy s „jejich" tématikou. A protože počítače jsou rozšířeny víc než dost, u Trekkies jsou v očekávání i počítačové hry. Naposledy to byl *Star Trek 25th Anniversary* od firmy Interplay, ale od dob Kirka, Spocka, Scottyho či Uhury uplynula už spousta vody, a proto je nyní čas na novou generaci *Star Treku*, ale i počítačové zábavy. Navíc se v nejbližší době (ale znáte dodržování termínů) očekává hra na motivy třetí generace startrekovských filmů nebo seriálů, *Star Trek: Deep Space Nine*. Ale příliš neodbíhejme, protože *Star Trek: The Next Generation* je tu a vaši pozornost si určitě zaslouží. Trekkies se s prostředím hry sžijí hned, protože *STTNG* samozřejmě zapadá do světů *Star Treku*. Takže Klingoni, Romulané, Neutrální zóna, phasery či především hlavní představitelé Jean-Luc Picard, William T. Riker, Geordi La Forge, android Data a další postavy pro ně budou stejně srozumitelné a stejně známé jako někomu vidlička a Martin Dejdar. Budou vědět kdo je kdo, co je co a bez větších problémů uřídí sami i *Enterprise*. Jenže ani vy ostatní nemusíte zoufat, *STTNG* tyto znalosti nevyžaduje. Většinu těchto informací se dozvíte z palubního počítače nebo v průběhu hry, ale atmosféra vás chytne už mnohem dříve, to vám zaručuji.

SIMULÁTOR. Proč je v tabulce adventure, když teď mluvím o simulátoru? Odpověď je jednoduchá. Přesnější charakteristikou než adventure by k této hře spíše byl simulátor. Tento podivný pojem v sobě skrývá hodně pravdy o této skvělé hře. Protože tu najdete opravdu vše, co se Star Trekem souvisí a navíc s tím můžete manipulovat, můžete to měnit. S vaším dovolením to poněkud rozvedu. Na kapitánském můstku můžete dělat spoustu věcí. Lze přejít do konferenční místnosti, kde si popovídáte s případnými návštěvníky vaší lodi. Stejně tak se můžete podívat do palubního počítače, kde najdete desítky hesel z různých oblastí života 24. století, navíc jakékoliv v budoucnu zjištěné informace najdou místo právě v tomto počítači, takže stále budete in. Dále se můžete podívat na „stůl" poručíka Worfa, který je vrchním šéfem přes obranu lodi. Odtud také budete řídit všechny vesmírné bitvy. Z můstku lze také komunikovat se základnou hvězdné flotily či dalšími osobami. Turbo výtahem se můžete přesunout do strojovny, kde můžete místo vrchního inženýra, poručíka La Forge, regulovat výkon motorů, přísun energie do štítů apod. V místnosti zvané Holodeck se nabízí možnost znovu si prohlédnou již shlédnuté skvělé animace, o nich ale až za chvíli. Také lze zajet k transportéru, který vás teleportuje na určité místo na povrchu planety či vesmírné stanice. Záměrně jsem si nakonec nechal astronomickou mapu Galaxie. A tady se vám skýtají netušené možnosti, je vám dána svoboda cestovat, kam se vám zachce. Hra samozřejmě má svou hlavní osu příběhu, ale na této ose je tolik odboček, že na vyzkoušení všech možných variant byste museli *STTNG* hrát několik měsíců. Vždyť už na samém začátku se vám nabízí dvě možnosti, jak vyřešit úvodní problém. Ale ani příznivci přímějších her nemusí zoufat, protože většinu důležitých tras se dozvíte z rozhovorů, obranu zvládne mistrně poručík Worf a Geordi se zas profesionálně postará o strojovnu. Takže pokud chcete, můžete si doslova dělat co chcete, což je obrovský krok kupředu oproti většině ostatních

TELEPORTACE. Členové týmu jsou na svých místech, předměty zvoleny a cíl je zaměřen. Teleportace připravena!

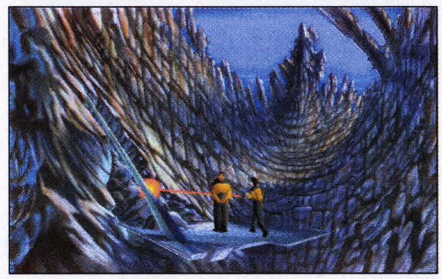


KLASICKÁ KOMIKSOVÁ BUBLINA je ikonkou pro rozhovory.

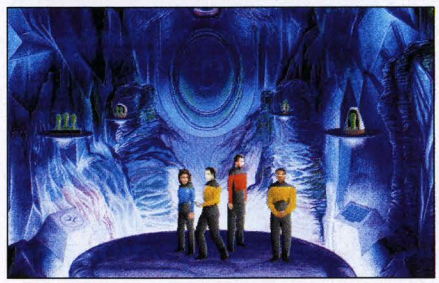
INŽENÝRSKÁ SEKCE ENTERPRISE. Manipulace se štítty, motory či senzory probíhá právě zde. pokud se tím nechcete zabývat, stačí tím vším pověřit poručíka La Forge.

her, o interaktivních paskvilech nemluvě. A to ještě není všechno.

HLAVNĚ ADVENTURE. Nejdelší část tvoří klasická adventure se vším všudy. K tomu by měl patřit i perfektní příběh a ten zde nechybí. Na jedné z běžných patrol (při kterých běžně zachrání nějakou tu civilizaci, planetu či celou Galaxii) se před *Enterprise* vynoří malá Garidienská loď pronásledovaná válečným plavidlem s typovým označením Warbird. Když dostanete osádku lodi na palubu dozvíte se začátek příběhu o tajemném Pátém Svitku, který byl měl na jejich rodné planetě přinést zrovnoprávnění Plebejů s Patriciji. Vy přislíbíte pomoc v pátrání a časem se noříte hlouběji do příběhu tvůrců onoho svitku a zároveň získáte informace, zprvu nedůležité, o starodávné civilizaci Chodaků. Dopátráte se prvních zmínek o mysteriózním zařízením, zvaném Unity Device. Tato věcička je prý schopna vytvářet nové světy a galaxie, stejně tak je i dovede ničit. V tom překročí Romulanská flotila Neutrální zónu a v závěsu za ní, vpadne na území Federace i další, zatím neznámá, flotila. Honba za záchranu Galaxie může začít. Toto je pouze hlavní linie příběhu, další dobrodružství prožijete na misích mimo domovskou *Enterprise*. Pro každou misi si zvolíte čtyři členy posádky, přičemž tento výběr byste neměli brát nalehko. Každá postavička má totiž své specifické schopnosti a znalosti. Dr. Crusherová ošetří zraněné, La Forge opraví jakýkoliv mechanismus, Data vám všechno propočítá během několik vteřin apod. Po vybrání všeho potřebného se teleportujete na určené místo a klasická adventure může začít. Tím chci říct, že budete všechno prohlížet, sbírat, používat a hlavně mluvit. Konverzace je vlastně prvním kamenem úspěchu. Z rozhovorů s NPC se dozvíte další části příběhu, ale mluvením mezi s sebou se vám většinou dostane rady, co dál. Druhou důležitou věcí je Tricoder, supermoderní analyzátor všeho, od jehly v kupce sena po vesmírné stanice kolem Jupitera. Pozor! Výsledky analýzy se liší dle osoby, která ho použila, Data vám perfektně popíše jakoukoliv věc, jeho výkladu ovšem nebudete příliš rozumět, naopak třeba Deanne Troi rozumět budete, bohužel ale jen to málo, co ona sama zná. Na většinu akcí nebude potřeba vymýšlet mysolomné situace, stačí jen použít správnou postavu na správném místě, k tomu trocha rozhovorů a je to. Takhle to asi vypadá na jednoduchou obtížnost a ono opravdu příliš složité není, ale především je to velice rozsáhlé, nikoliv však zdlouhavé. Když k tomu přidám rozmanitá prostředí jako poškozená vesmírná stanice, uměle vytvořený ráj zvířat či centrum starodávné civilizace, euforie je na světě. A to stále není všechno.

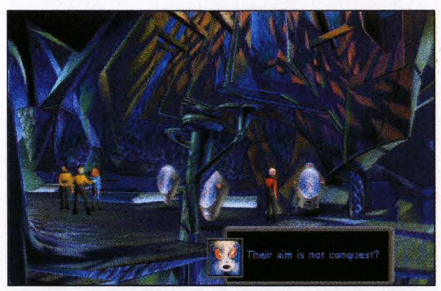


ZBRANĚ. Někdy dojde i na zbraně. Na stupnici nad inventorářem nastavíte sílu paprsku (nízká, střední, vysoká nebo omráčení), zamíříte na cíl a vystřelíte. Překážka bude odstraněna.



PÁTÝ SVITEK. Přede mnou je zajímavý úkol. Musím se dostat ke dveřím na druhé straně. Toho docílím přehraváním různých melodií z ukořistěných nástrojů, podle toho se budou objevovat příslušné části podlahy.

JAK TO ALE VYPADÁ?! Chvilka napětí před popisem provedení *STTNG*... Je Super. Takto stručně a výstižně se opravdu dá charakterizovat, protože třeba taková grafika. Je perfektní, je v SVGA s pečlivě vykreslenými pozadími, skvělými pohyby všech postaviček a také parádními animacemi. Tyto krátké, ale skvělé chuťovky si můžete, dle schopností vašeho počítače, nahodit v rozlišení 320x200x256 až 640x480x64000, přičemž nejvyšší rozlišení si žádá své. Jako minimum je uváděna 486/33, ale dobře hratelné to je až od 486/66 výše. Ale nejen grafika vám navodí tu správnou *Star Trekovskou* atmosféru, lví podíl na tom namluvení celé hry. Někteří z vás tuší, někteří již ví, ano hlavní postavy jsou namluveny svými hereckými protagonisty, takže namluvení nic vůbec nic vytknout, o možnosti zapnutí titulků nemluvě. A nechybí ani vynikající hudba, ladící s jednotlivými prostředími a také dobarvující už tak skvělou atmosféru. To všechno dělá ze *STTNG* jednu z nejlepších adventure posledních let a zatím nejlepší pro tento rok. Z absolutního vrcholu ji ale sráží jedna věc. Podle mě má být adventure prostě jen adventure, a proto nesympatizuji s akčními částmi do takovéto hry vloženými. Stejně tak u *STTNG* nejsem příliš nadšen vesmírnými souboji. Jsou sice také skvělé, k *Star Treku* se skvěle hodící, časem dobře zvládnutelné, ale na pomalejších počítačích (pod 486/66) jsou nehratelné, obtížnější, a zdlouhavost a častost kazí atmosféru.



PRVNÍ SETKÁNÍ LIDÍ S CHODAKY. Kdybyste Chodaky náhodou nepoznali, tak to jsou ty potvůrky v létajících, prosklených kontejnerech.

Jinak *STTNG* ukázala všem ostatním výrobcům počítačových her, jak má vypadat interaktivní film a zároveň skvělá adventure. Gratuluji.
—Lewis

STAR TREK: THE NEXT GENERATION „A FINAL UNITY“

92

grafika: 95
animace: 90
hudba: 84
zvuk: 81

testováno na: PC 486/100, 8 MB RAM, ds CD, SB

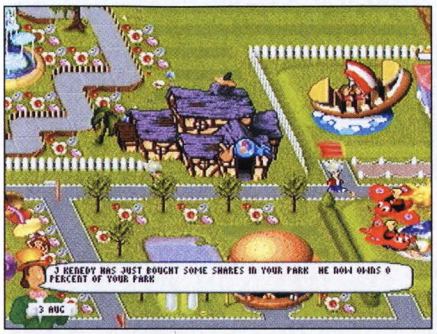
pro: příběh, hratelnost **proti:** vesmírné souboje

Pro všechny *Trekkies* nutná koupě. Pro ty ostatní to je „jen“ skvělá adventura se skvělou grafikou, hudbou a hratelností především.

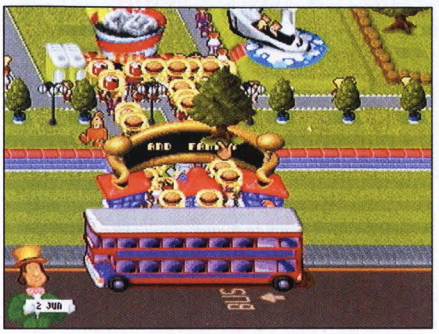
platforma:	3DO
existuje na:	PC, PC CD-ROM, Macintosh, Amiga, CD32, ...
v přípravě:	Sony Playstation, Sega Saturn
typ:	strategie
žánr:	zábavní průmysl
počet pozic:	teoreticky nekonečně mnoho, realisticky dvě až tři SRAM
tvůrce:	Bullfrog
vydavatel:	Electronic Arts
datum vydání:	jaro 95
zapůjčeno:	Games World

KAREL POUSTKA

Theme Park



Poradce, kterým nás obdařila firma *Bullfrog*, neustále něco mele. Teď mi například referuje o tom, že se konkurence snaží vykoupit moje akcie. Nemají šanci, protože na prodej je pouze jedno procento celé emise.



V pokročilém stádiu výzkumu už budete vlastnit opravdu velké autobusy. Mimochodem, uvědomujete si, jaké jsou preference potřeb lidí? Hned po touze svést se na atrakci přichází čas na jídlo.

Ptačí perspektivy určitě používají i státní úředníci při zjišťování rozlohy Parku, která je potřebná k vypočítávání daně, již vám napaří. Naštěstí si můžete pozemek koupit a jednou pro vždy ukončit každoroční sycení byrokratických krků.

MOJE MARKETINGOVÁ STRATEGIE. Když se výrobce zamýšlí nad produktem, který chce nově vyvíjet, jedním z jeho prvních kroků je vymezení skupiny potenciálních uživatelů budoucího produktu. Od toho se posléze odvíjí rozhodování o vzhledu výrobku, jeho funkcích, ceně atd. Já, jsa v těžkostech, rozhodl jsem se postupovat obdobně. Pokusil jsem se zamyslet nad tím, kdo asi bude číst krátkou recenzi na starou hru. Přišel jsem na tři typy lidí: za prvé ti, kdo ještě o této hře nic neslyšeli, dále majitelé 3DO s očekáváním informací, jak dopadla konverze *Theme Parku* na jejich stroje a nakonec nadšenci, kteří čtou každé písmenko v Excaliburu. Teď už se s tím dá něco dělat.

PRO NEVĚDOUCÍ. *Theme Park* je strategie od firmy *Bullfrog*, ve které jste vrženi do podnikání v zábavě, a to v roli majitele Zábavního Parku. Firma *Bullfrog* není jen tak nějaká firma a *Theme Park* není jen tak nějaká strategie. Je to strategie, ve které slova propracovaná a komplikovaná nabývají toho pravého, pro hráče-nováčka děsivého významu. Cílem hry je se základní částkou 100 - 200 tisíc jednotek nějaké měny dosáhnout na poli masové zábavy předního místa v konkurenci ostatních Parků, o které se stará program. Na konci každého roku se z hodnocení v rozličných kategoriích (Nejbohatší, Nejpříjemnější, Nejzábavnější atd. Park) dozvíte, jak na tom jste v porovnání s ostatními a v čem se máte zlepšit. Propracovanost do nejmenšího detailu představují různé funkce od zásobování, přes výzkum novot, najímání zaměstnanců, plánování vzhledu Parku až k starosti o to, aby nikdo neskoupil většinu vašich akcií. Komplikovanost spočívá v tom, že to všechno musíte dělat osobně, stále, nepřetržitě, bez oddechu a s naprostým přehledem. Pokud se totiž zasníte nad krásou Parku, který vidíte z perspektivy se všemi jeho atrakcemi, obchody, zaměstnanci a návštěvníky (a je nad čím se zasnít), zcela jistě se někde něco pokazí, něco bude chybět či přebývat a to je potom průšvih se všemi následky. Po Parku, jak už to tak bývá, chodí zákazníci a ti jsou velmi nespokojení, zapomenete-li kupříkladu poslat uklízeče, aby udělali na cestičkách pořádek. A nespokojený zákazník si toho moc nekoupí. A když si nic nekoupí a odejde, kde získáte peníze na další rozvoj Parku, aby k vám chodili další zákazníci, byli spokojení a utráceli peníze potřebné pro další rozvoj vašeho Parku? No a takhle to jde dokola až do té doby, kdy vás to přestane bavit. Základní zásadou *Theme Parku* je udržovat tedy zákazníky v tak dobré náladě, abyste z nich mohli vyždímat co nejvíce peněz. K tomu vám slouží 25 druhů atrakcí, ... typů obchodů s jídlem a pitím, ... výherních stánků a dva obchody se suvenýry.

PRO MAJITELE 3DO. Konverze z PC dopadla podle známé věci, totiž, že 3DO dokáže

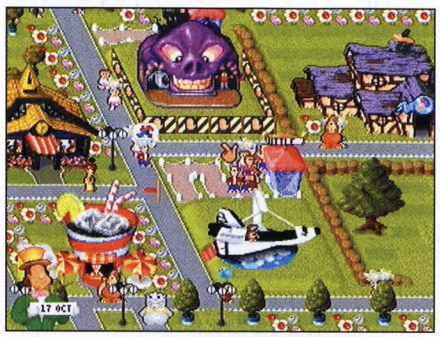
***Theme Park* je na stránkách Excaliburu už potřetí.** Je proto těžké o něm napsat něco, co by bylo neotřelé, neočtené a vůbec.

ABSOLUTNÍ MAŇÁSKOVINA

Většina atrakcí má svůj renderovaný filmeček, který vám zcela jasně ukáže, na čem že se to baví vaši návštěvníci. Povšimněte si atrakce Flight Sim, reklamy na *Magic Carpet*.

GRAFICKÁ STRÁNKA

Ke grafické stránce hry nejsou žádné připomínky. A vlastně k žádné stránce.



stejně jako rychlé PC (no až na tu SVGA). Park si i při mnoha návštěvnících, atrakcích a dalších pidivěcičkách drží svou důstojnou a dostačující rychlost. Animace lidiček zůstává stále jednou z nejdokonalejších a nejvýstižnějších animací viděných v VGA rozlišení. Při nespokojenosti návštěvníci ukazují na hodinky, zívají, pláčou, v dobré náladě zase vyskakují, ukazují vám zdvižené palce a že je všechno O.K. Nezávisle na náladě kloužou po neuklizených odpadcích, ten, kdo vyhrál ve výherním stánku, třímá v podpaží svou žlutou výhru atd. Každá atrakce žije svým životem, takže do Strašidelného zámku vjíždějí pokaždé vozíčky, Pirátská loď se houpe, Klauni a Kovbojové hrají svá opravdová představení a z Horské dráhy sem tam někdo vypadne. Na cestičkách přibývají s prodanými nápoji i použité kelímky a kvůli dravosti jízd někteří návštěvníci přichází i o obsah svého žaludku „horním způsobem". Za zmínku stojí ještě možnost shlédnout většinu atrakcí přímo ze sedátka vozíčku, hrnečku nebo paluby raketoplánu či pirátské lodi. Stejně jako na PC CD-ROM, jsou tyto filmečky i tady nádherně renderované a ve stejné kvalitě jako intro. Zvuky, stejně jako grafika a animace, jsou jedou velkou symfonií na dokonalost. Spolu s pohybem kurzoru se mění i nádherně příšerná pouťová hudba, která je pro každou atrakci specifická. Když do toho započítáte smích nebo nespokojené mručení a možná až příliš realistické zvuky zvracení, máte tu rázem skutečnou atmosféru Zábavního Parku.

PRO NADŠENCE. Opravdu nevím, co k vašemu případu dodat. Gratuluji k trpělivosti.

RESUMÉ. *Theme Park* je příkladem propracované hry dotažené až do konce, kterých je přes všechny proklamace výrobců her na 3DO stále ještě pomálu. Ostatním hrám mnohdy nechybí ani tak audiovizuální excelentnost, jako právě to, co staví *Bullfrog* potažmo i jeho produkt *Theme Park* tak vysoko. Opravdová snaha vytvořit komplexní hru, která má nějakou myšlenku, člověk se nepozastavuje nad různými nepochopitelnostmi a především hru, která se dá hrát (při troše trpělivosti i úspěšně). Při dnešním stavu herní „knihovny" 3DO je to pro vás ta nejlepší strategická možnost. Díky Games Worldu, že tam neměli na půjčení žádnou novou hru, jen tuhle starou skvělou šunku. Díky. **—Fanatic**

THEME PARK

92

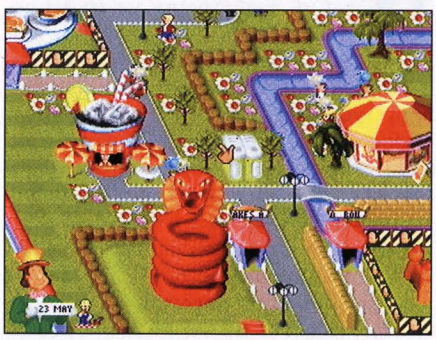
grafika: 85
animace: 95
hudba: 75
zvuk: 90

testováno na: 3DO FZ-10

pro: bezkonkurenční animace všeho, skvělé zvuky, filmečky jednotlivých jízd, propracovanost, idea, hra vás nenechá vydechnout ani na chvilku, leda byste vypnuli 3DO **proti:** velká náročnost díky komplexnosti se stírá s možností volby obtížnosti, hra vás nenechá vydechnout ani na chvilku, leda byste vypnuli 3DO

speciality: Potřebuje hodně paměti na uložení Parku. Pokud máte nějaké pozice, které nechcete smazat, důkladně se s nimi před koupí *Theme Parku* rozlučte.

Nejlepší strategická hra pro všechny, kdo nechtějí od svého 3DO jenom superrychlé sprity. Klasika a povinnost zároveň.



Vidíte toho mechanika vlevo dole? Zase se fláká a jí erární hamburger. Popohánění takových případů k práci je také vaše práce, ale stihnete to pouze ve volných chvilkách (tak jednou za rok).

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** můžete vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

BONTON HIT RADIO 99.7 FM

Vaše redakce

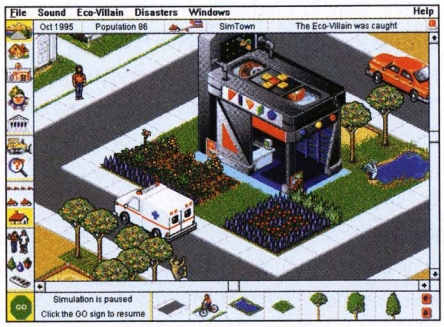
Excalibur

GAMES WORLD

Sim Town

Další SimCity, ale **tentokrát pro paňánky.**

VLADIMÍR PONECHAL



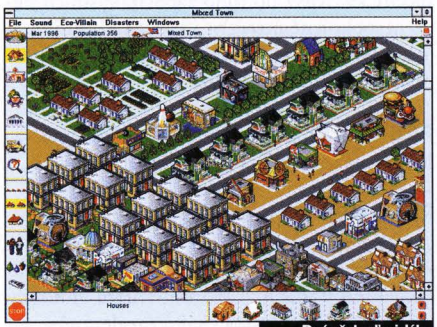
Po cestách jezdí různé automobily. Někdy z toho vzniká dost nepřehledná situace. Nehodu jsem však zatím ještě neviděl.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486 SX, 8 MB RAM, ds CD, SVGA
minimum:	PC 386 DX, 8 MB RAM, CD, SVGA
typ:	strategie
žánr:	budování města
tvůrce:	Maxis
vydavatel:	Maxis
prodejce:	Vision
datum vydání:	podzim 1995

Není to tak dávno, co se na obrazovky domácích počítačů dostala hra *SimCity*. Tato výborná hra zaujala nejednoho pařana. Na svět ji přivedla firma *Maxis*, která se díky této hře dostala do špičky výrobců games. Dlouho to netrvalo a z dílen této firmy vycházely i jiné podobné hry. Přitom předpona SIM se stávala součástí názvu skoro všech her od tohoto velikána. Třeba takový *SIMLIFE*. Jak už sám název napovídá, tato hra nabízela možnost simulace života. Mutace zvířat, ale i rostlin se stala realitou. Další strategií byl *SIMANT* a spolu s ní přišli i šikovní malí mravenečkové, jejichž impérium jste řídili zase vy. Přece jenom už starší *SIMCITY* vystřídalo *SIMCITY 2000* a vy jste se opět mohli stát starostou někdy prosperujícího a nebo upadajícího města, které přineslo oproti starší verzi řadu vylepšení. Tak by jsem mohl pokračovat dál. *SIMWORLD* se stalo strategií řízení planety, *A-Train* (překvápko - nemá v názvu SIM) se zase stará o těžké řízení železniční dopravy.

Ale nejen *Maxis* se stal výrobcem těchto typů strategií. Svědky jsou hry jako božský *Transport Tycoon* (řízení dopravy velkého stylu) od velikána *Microprose* nebo méně úspěšný *Dinopark Tycoon* (stavění dino parku) od firmy *MEEC* a konečně *Theme Park* (zábavný park žije) od *Bullfrogu*.

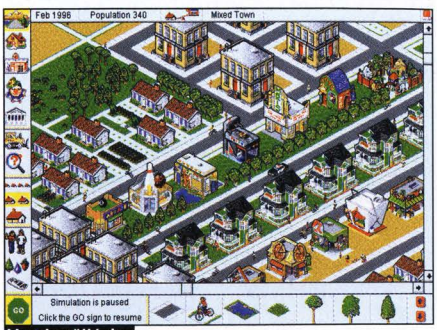
SIM TOWN. A teď je tady další hra podobného ražení opět od *Maxisu*. Tentokrát nám tato firma naprogramovala strategii stavění města. Možná, že někteří z vás teď zaplesají. Pozor však. *ST* je hra, která je určená pro ty mladší (upozorní vás na to i nadpis na krabici *Maxis Junior)*. Řekl bych, že nejvíc bude bavit hlavně věkovou kategorii od 8 do 14 let. Je to znát i na grafice, která je velmi pěkná, až roztomilá. Jenže grafika ještě nedokazuje, že to je hra pro ty mladší. Hlavní problém je v tom, že pokud máte všechno ve svém městě rozestavěné tak, jak to má být (tj. aby byl vyvážený poměr obyvatelé - služby), nesetkáte se ve hře



Právě teď vidíte město z pozice středního zoomu. Je třeba dodělat ještě trávníky, já vím.

se žádným vážným problémem. Stačí vám jenom zkrášlovat své město co nejvíce to půjde a sem tam něco opravit.

PROPRACOVANOST. I když je tato hra pro mladší hráče, na některých místech vás zaujme svou propracovaností. Autoři se snažili udělat co nejrealističtější strategii. A je to skutečně znát. Při spuštění hry si můžete navolit pomoc v podobě rozestavěné části města, nebo můžete stavět pěkně od začátku na úplně volné ploše. Hru bych rozdělil na tři části. Budování města, kontrola nad k životu potřebnými elementy (mám na mysli vodu, vzduch, potraviny, dřevo...) a editor postav. Hra sama o sobě vůbec nezná peníze, což opět nasvědčuje, že se jedná



V pokročilých fázích se město podobá spíše mraveništi.

o gamesu pro menší. Místo toho pro stavbu budete používat dřevo a vodu (betonovou bytovku postavit ze dřeva, tomu se říká originalita). V dolním řádku budete číst, na kterou stavbu kolik surovin spotřebuje. Jinak suroviny se doplňují pomocí kreditů, kterých je však skoro vždy dostatek, takže ani z této stránky nehrozí problémy.

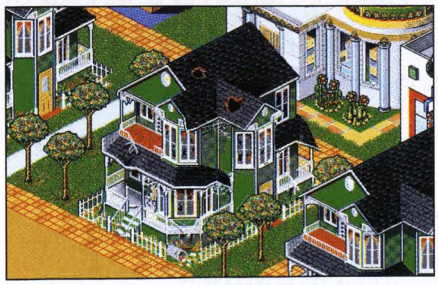
Propracovanost této hry však vězí v něčem jiném. Lidé jsou rozděleni do čtyř základních skupin: dospělý muž, žena nebo děvčátko a chlapec. Při kliknutí myší na postavičku se objeví na obrazovce tabulka, ve které je uvedené jméno dotyčného, co mu chutná, jaký má koníček... Prostě všechno proto, abyste zjistili, co máte postavit, abyste se mu zavděčil. Přitom si můžete jednotlivé postavy naeditovat sami. Další věcí, která se určitě zalíbí, je možnost nakouknutí do kterékoliv domácnosti (někdo se rád dívá). Takže můžete pozorovat, co který obyvatel právě dělá. Ale nejenom lidi a zvířata se procházejí. V případě, že jste nezapomněli postavit silnice, budou město křižovat taxíky, osobní auta, autobusy, požárníci, policie...

OŽIVENÍ. I když je vedlejší, najdete v této hře i obchod. Ten je jednoduchý a dělá se následovně. Postavíte obytné domy a kolem nich obchody. A to je vše. Potom vám stačí dávat jenom pozor, aby bylo všech potřebných obchodů dostatek. V případě, že obchod neprosperuje, za chvíli zchátrá a po čase zmizí úplně.

Hra také disponuje třemi druhy přírodních katastrof. Požár, zemětřesení a velká su-

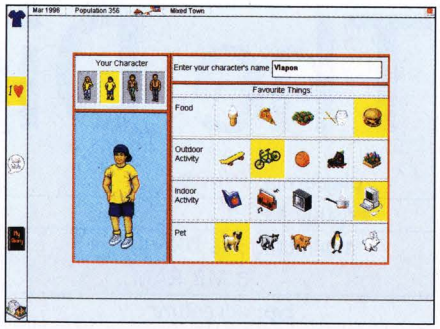
ZKÁZA

V případě, že obchody neprosperují, rychle zchátrají. Toto je hrozná čtvrť. Všechny obchody vyšly vniveč.



Ale ne jenom obchody může potkat zkáza. Stejně jsou na tom i obytné domy, které se mohou změnit v ruiny.

Když budete chtít, můžete se podívat do kterékoliv domácnosti. Tady si třeba potrpí na lední medvědy.



V *Sim Town* máte možnost naeditovat i vlastní postavičku. Takže, miluji hamburgr, nepohrdnu jízdou na kole, rád pracuji na počítači a můj miláček je pes (kočka, pozn. pt).

cha - nezapomeňte na hasiče (obdobně je to i se surovinami - nedostatek dřeva, málo potravin).

Pokud je něco potřeba postavit, dočtete se to v místních novinách.

NEDOSTATKY. Největším nedostatkem je podle mě rychlost. Nevím, ale *Maxis* si asi dělá z lidí dobrý den, když tvrdí, že *ST* dokáže běžet i na 386 DX. Při dosažení takových třista obyvatel se stala hra nechutně (přímo katastrofálně) pomalá i na mé DX4. Dále. Při rozlišení 640x480 se vyskytly nějaké chyby ve Windows a v průběhu půl hodiny jsem musel třikrát mačkat reset. Je to zvláštní, ale při rozlišení 800x600, nebylo resetování tak časté. Doporučoval bych, pokud máte rezidentně v paměti nějaké jiné programy než tam mají být, je při spouštění windows vypustit, mohly by dělat šarapatu (bordel).

Za nedostatek také považuji malý výběr domečků, domů, baráků, továren... Mohlo toho být mnohem víc. A poslední je hudba, která je až nechutně suchá a jednoduchá.

TISK. Jinou věcí, která se mi velmi líbila, je tisk. Svou tiskárnou si můžete vytisknout kterýkoliv dům nebo i celé město. Přitom kvalita tisku je velmi vysoká i na devítijehličkových černobílých tiskárnách (zkoušel jsem to na D100 a LC-90).

ZÁVĚREM. Pěkná grafika plus nic moc hudba plus slušné animace plus málo domů plus jednoduchost plus Pentium 133MHz se rovná hra, kterou v žádném případě nedoporučuji žádnému odrostlejšímu pařanovi. Tuto hru by totiž zvládla i moje pětiletá ségra.

—Vlapon

SIM TOWN

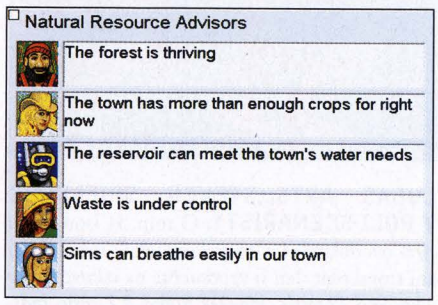
58

grafika: 80
animace: 60
hudba: 40
zvuk: 50

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, S3-Vision 864 2MB, SB 16 ASP

pro: pěkná grafika **proti:** moc jednoduché a hrozně pomalé

Hra, která zaujme buďto estéta, protože v ní jde hlavně o zkrášlování města, ale hlavně - je to pařba pro mladší.



Toto jsou takoví vaši malí poradci, kteří vám podávají zprávy o tom jak to vypadá s vodou, vzduchem, potravinami...

VÁŽENÝ ZÁKAZNÍK! POKUD NÁM TUTO NÁVRATKU ZAŠLETE ZPĚT, BUDEME VÁS PRAVIDELNĚ INFORMOVAT O VŠECH NOVINKÁCH A PŘIPRAVOVANÝCH AKCÍCH PRO VÁŠ POČÍTAČ. VAŠE PODNĚTY NÁM SOUČASNĚ POMŮŽOU ZLEPŠIT NAŠI PRÁCI PŘI VÝVOJI NOVÝCH HER.

1 *JAKÝ TYP POČÍTAČE VLASTNÍTE ?*
☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ PENTIUM
☐ SX ☐ DX ☐ DX2 ☐ DX4

2 *KOLIK Mb RAM MÁTE ?*
☐ 2 ☐ 4 ☐ 8 ☐ 16 ☐ 32

3 *JAKOU KAPACITOU HDD DISPONUJETE ?*
☐ MÉNĚ NEŽ 40 Mb ☐ DO 120 Mb ☐ DO 250 Mb
☐ DO 500 Mb ☐ VÍCE NEŽ 500 Mb

4 *JAKÝ TYP GRAFICKÉ KARTY MÁTE?*
☐ 256 Kb ☐ 512 Kb ☐ 1Mb A VÍC

5 *JAKÝ DRUH ZBĚRNICE POUŽÍVÁTE ?*
☐ ISA ☐ VL–BUS ☐ PCI

6 *JAKOU ZVUKOVVOU KARTU POUŽÍVÁTE ?*
☐ SOUNDBLASTER 8 ☐ ADLIB
☐ SOUNDBLASTER 16 ☐ GRAVIS
☐ SOUNDBLASTER PRO ☐ ROLAND
☐ AWE 32 ☐ JINOU (UVEĎTE JAKOU)

7 *JAKÉ JE DALŠÍ VYBAVENÍ VAŠEHO POČÍTAČE ?*
☐ JOYSTICK ☐ FAXMODEM ☐ VIDEOKARTA

8 *JAKÉHO PAMĚŤOVÉHO MANAGERA POUŽÍVÁTE ?*
☐ EMM386 ☐ QEMM ☐ ŽÁDNÉHO

zde přeložit

9 *JAKÉ MÉDIUM UPŘEDNOSTŇUJETE PŘI KOUPĚ HER?*
☐ CD ROM ☐ DISKETY 3.5"

10 *JAKÉMU DRUHU HER DÁVÁTE PŘEDNOST ?*
☐ AKČNÍ ☐ STRATEGICKÉ ☐ ADVENTURE ☐ DUNGEON
☐ SIMULÁTORY ☐ SPORTOVNÍ ☐ LOGICKÉ ☐ JINÉ

11 *JAKÉ POČÍTAČOVÉ ČASOPISY PRAVIDELNĚ ČTETE?*
☐ EXCALIBUR ☐ LEVEL ☐ SCORE ☐ CHIP
☐ PC MAGAZINE ☐ JINÝ (UVEĎTE JAKÝ)

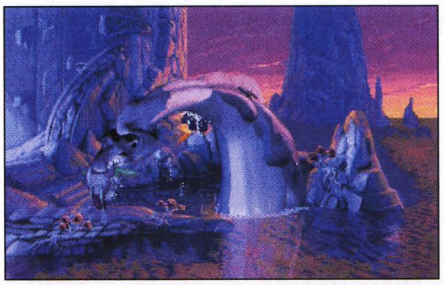
12 *JAKOU CENU ZA 1 HRU NA PC POVAŽUJETE ZA PŘIJATELNOU?*
☐ 400 - 500 Kč/Sk ☐ 800 - 1000 Kč/Sk
☐ 1000 - 1500 Kč/Sk ☐ 1500 - 2000 Kč/Sk

13 *KOLIK ORIGINÁLNÍCH HER ROČNĚ KUPUJETE?*
☐ 1-2 ☐ 3-5 ☐ 6-9 ☐ 10 A VÍCE

14 *KTERÉ JAZYKOVÉ VERZE HER JSOU PRO VÁS PŘIJATELNÉ? (ZAŠKRTNĚTE I VÍCE MOŽNOSTÍ)*
☐ ČESKÁ ☐ SLOVENSKÁ ☐ NĚMECKÁ ☐ ANGLICKÁ

15 *NÁZEV A PŘESNÁ ADRESA OBCHODU VE VAŠEM OKOLÍ, KDE BY STE CHTĚLI ABY SE PRODÁVALI POČÍTAČOVÉ HRY:*

16 *DALŠÍ VAŠE NÁVRHY:*



The Dig

MIREK KOPECKÝ

platforma:	PC-CD
existuje na:	PC
minimum:	386 DX/40, 8 MB RAM
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
výrobce:	Lucas Arts
distributor:	Virgin
datum vydání:	zima '95/96

Dokonalý příběh, skvěle prokreslená detailně provedená grafika, k tomu všemu úctyhodná hudba s dobrými zvuky. Zatím vším stojí kdo jiný než-li Lucas Arts.

LUCAS ARTS...STEVEN SPIELBERG V ROLI SCÉNÁRISTY. O tom, že jsou *Lucas Arts* neodolatelní a nepřekonatelní, nemá snad ani smysl psát. Jen si vzpomeňte na takové tituly jako *Full Throttle, Monkey Island 1,2,* série *Indiana Jones* apod. O těchto hrách by se dalo napsat tucty článků, jež by vyplnily celé jedno číslo Excaliburu. Pochopitelně hlavním tématem všech článků by byla ryzí chvála. Žádná adventura z již výše zmíněných není a nikdy nebude ta nejlepší, neboť dle světových ukazatelů, ať po stránce komerční či po stránce posudků jednotlivých hráčů jsou téměř všechny adventure hry od *Lucas Arts* na stejné, velmi vysoké úrovni. Napadá mě představa jakési mega-substance prýštící kdesi z útrob chytrých hlav od *Lucas Arts* stále jaksi nové „taháky" s osvědčenými sekvencemi, které milovníkům adventur padnou jako na míru. Ostatně, říkal jsem Vám již o tom, že *THE DIG* měl být původně představen jako hraný film? Ano, to není fantazie ale holá pravda. Nakonec z celého projektu sešlo pravděpodobně z důvodu praktické neuskutečnitelnosti věrohodně ztvárnit představu scénáristy, který odmítl škrty filmových producentů. Scénář, jehož autorem není nikdo jiný, než proslavený *Steven Spielberg* se stal elementárním motivem, na jehož základě byla vykouzlena tato hra. Ale nechme již úvodní omáčky a pojeďme s kopce ať se se mnou můžete podívat, jak to vlastně dopadlo.

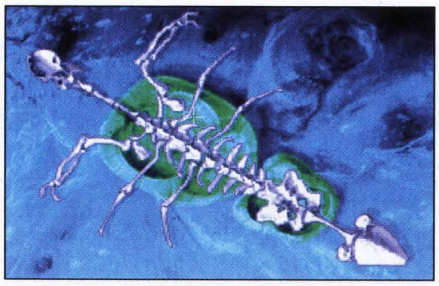
ŘÍTÍ SE NA NÁS METEOR, ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ... *The DIG* je narozdíl od mírumilovných adventur typu *Monkey Island* velmi apokalyptická hra, odehrávající se na nehostinné planině, dříve obydlené vetřelci, kteří, jak se zdá ještě zcela nevymřeli. Abyste tomu lépe porozuměli, oci-

Místo pro nalepení známky

ULTRASOFT
P.O.BOX 74
BRATISLAVA 15
810 05

Prosíme vyplňte tyto údaje čitelně strojem nebo paličkovým písmem.

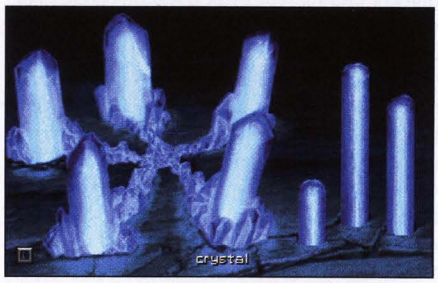
Odesílatel:
Příjmení
Jméno
Ulice
Místo bydliska
PSČ
Rodní číslo

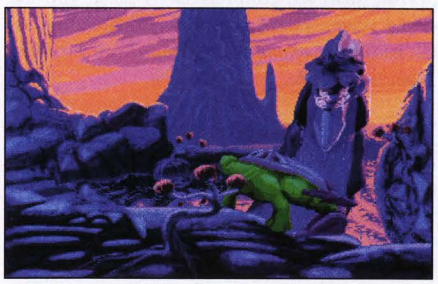


táte se v roli neohroženého kapitána Lowa, který má za úkol prozkoumat tajemnou říši vetřelců dříve, než oni prozkoumají naši Zemi. Ovšem vaší elementární povinností je zneškodnit jakýsi pěkně drzý meteor řítící se na naši Zemi. Pochybuji, že takový kostlivec jako je Low tomu zabrání, a tak je jasné, že se pokusíte zkřížit jeho dráhu natolik, aby se jen ztěží dotknul hvězd obléhajících naší planetu ve vzdálenosti asi 5 000 000 km. Rád bych upozornil, že dráhu tomu meteoru nezkřížíte vy, ale totálně destrukční výbušniny ukryté v létajícím praseti nebo já nevím, jak to mám nazvat. Jmenuje se to The Pig a má to být cosi jako létající schránka, v níž je uloženo pár věciček, jež se vám v budoucnu budou hodit. Výbušniny ukryjete a načasujete v kráteru jiného meteoru a při mírném styku se smrtícím meteorem řítícím se na Zemi vybouchnou a v ten moment meteoru „zabijákovi" naruší dráhu vedoucí do našeho rozžhaveného zemského jádra. Nevím ještě přesně, zda-li není třeba dát načasované bomby přímo na povrch meteoru „zabijákovi", ale myslím, že tomu tak není. Ostatně o pár stránek dál máte k dispozici návod, v němž se tyto detaily zajisté dovíte.

KRÁTKÁ ANALÝZA. *The DIG* bych nejraději porovnával s adventurou *Orion Conspiracy,* neboť s *DIGem* má něco společného po stránce dějové. Příběh se stejně jako v *Orion Conspiracy* odehrává v temném vesmíru. Kdybychom odstřihli krátkodobou sekvenci, v níž musíte pomocí výše zmíněných výbušnin narušit let meteoru musíte de-facto prozkoumat planetu „vetřelců". Jelikož píši recenzi na *The DIG,* nebudu ztrácet čas psaním příběhem *Orion Conspiracy,* ale podotknu, že v této adventuře se rovněž ocitnete na temné planetě ale nikoli po meteoru, ale po zmizelém chlapci pátráte, což je trochu jiné kafe, avšak vetřelců potkáte - jémine !! Leč *Orion Conspiracy* byla ryze SVGA záležitost, tady se vystřídá namísto hladkých textur kostrbatá VGA grafika. Pokud někomu vadí, že SVGA je to pravé a mód VGA je již staromódní, ať si pověsí oční bulvy někam na špagát a neotravuje. Všechny postavy, objekty, subjekty, pozadí a menu jsou ručně kreslené a řádně vyvedené. Pěkně animované jsou například předměty v inventáři, nějaké ty monstrózní objekty jako lodě či obří, vodní živočichové typu lochneské příšery, to vše bezvadně dodává tu pravou atmosféru. Grafika exceluje - potlesk !

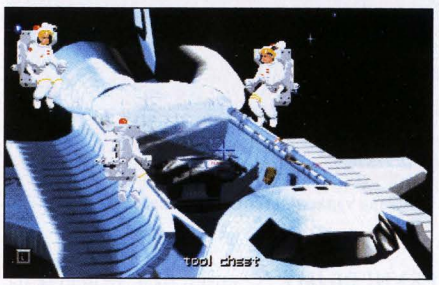
MAJITELÉ SOUNDBLASTERA VE VÝHODĚ ANEBO MOZART BY SE UDUSIL ZÁVISTÍ. Je to tak. Zvuk mě mile překvapil. Namísto paranoidních zvuků v *Orion Conspiracy* je zvukový doprovod *The DIG* mnohem lepší. Hlasité cupitání po zemi, měnící se podle povrchu a pekelné řechtání prokletých vetřelců + mnohé další. Jak se říká, zvuk udává tón. S hudbou to bude něco podobného, přestože se nejedná o žádný zázrak, je hudba, která podle mě má i své proti jinak skvělá a dotváří tu správnou pařanskou flexibilní atmosféru. Na závěr tohoto odstavce bych chtěl podotknout něco málo ještě ke zvukům. Nemusíte zývat, že nejsou postavy plně namluveny, neboť texty z jejich chřtánů proudících, vás zajisté zasytí také. Volba AUDIO se nepodporuje, tudíž budou vaše hudební soupravy ještě chvíli mrznout.



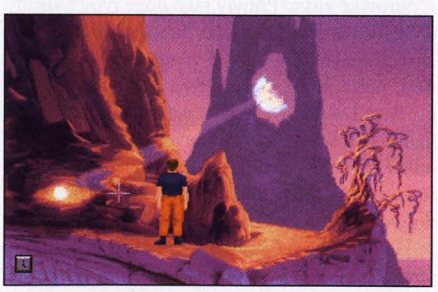


HRBOLATÁ, HRANATÁ A PŘESTO SUPER GRAFIKA. Ve výše zmíněném textu jsem již poukazoval na dobře odvedenou práci na podmanivých pozadích. Kladným prvkem této hry jsou i animace. Ať už briefingů, intra či jakékoliv animace pohybu protagonistů - jsou výborné. Možná to bude neadekvátní porovnání, ale musím se některým odpůrcům VGA odvděčit /asi/ chabým tvrzením, že grafika v *The DIG* je lepší než grafika v *Orion Conspiracy* (nezabíjejte mě, prosím), ale nic proti, stav VGA a SVGA je pozitivní evidetně z „mé" strany pro VGA grafický mód. Musím navíc znovu poukázat na propracovanost prokreslených pozadí, postav, předmětů apod.

SPIELBERG SE VYZNAMENAL. ŽE BY PODPORA PRO LUCAS ARTS? Nemusíme se obávat předčasného odchodu *Stevena Spielberga* z filmového plátna, *Spielberg* zůstane tam,



kde je a v budoucnu možná nějakou tu předlohu či scénář ke hře napíše a myslím si, že se nám představí opět v další dobré adventuře. Nemalá část jeho úsilí byla vložena do příběhu a jelikož je i příběh neodlučitelnou součástí *DIGa,* tak mu z Jablonce zasílám gratulace. Přestože asi nikoho průběh celého děje neomráčí svoji geniální zápletkou, má určitou pointu, jež může nenapravitelným adventuristům poskytnout dobrou zábavu. *The DIG* jsem hrál zhruba 5-6 hod. a díky tomuto parametru je třeba uznat krátkost tohoto velkého díla. Podle mého subjektivního názoru je *The DIG* jedna z nejlepších adventur, jaké jsme hrál. Tuto adventuru bych doporučil i začátečníkům, neboť si myslím, že hru *DIG,* už dle rozsáhlosti a počtu logických problémů, by nikomu nemělo dělat větší potíže dohrát. Na konci monologu prohlašuji: *„The DIG* je VELKÁ VĚC, FAKT DOST VELKÁ" ! **—KEVIN**



THE DIG

89

grafika: 90
hudba: 85
zvuk: 80
animace: 80

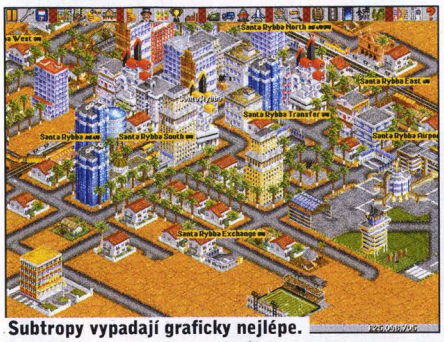
testováno na: 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, Sounblater, qs CD

pro: úžasná hratelnost, dobrá grafika, příběh a zvuk **proti:** občasné delší čekání při nahrávání jednotlivých dat z disku

Lucas Arts opět nezklamali. Vytvořili adventuru jako H R O M !!!

SVATOPLUK ŠVEC

Transport Tycoon Deluxe



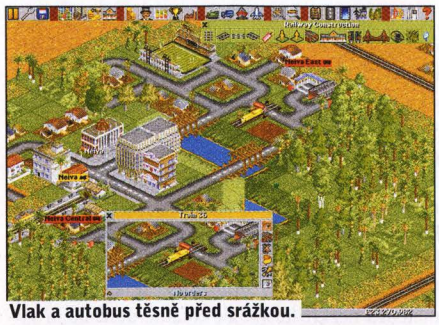
Subtropy vypadají graficky nejlépe.

platforma: PC-CD
minimum: 486DX, 4 MB RAM, VESA SVGA (512kB), ds CD
typ: obchodní strategie
žánr: současnost
počet hráčů: 1 - 2
tvůrce: Chris Sawyer
producent: Microprose
distributor: Microprose
datum vydání: podzim 1995

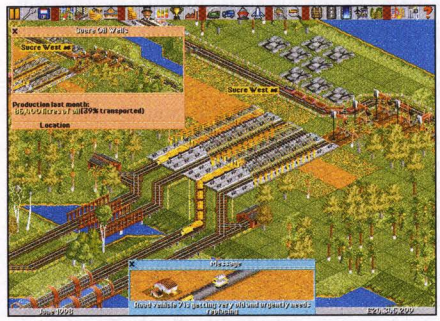
PRVNÍ DOJMY. Nemusím říkat, že jsem se na pokračování dnes již klasického „transporta" - *Transport Tycoona,* těšil. A kdo by se také netěšil, po úspěchu první verze. Vzhledem k tomu, že *Trasport 1* byl spíše pro potěchu oka, čekal jsem vylepšení hlavně po stránce hratelnosti (grafické jádro je na vynikající úrovni a lze už těžko vylepšit), tedy více té opravdové obchodní strategie. I pár drobných chybiček by se mohlo opravit. Reklama na Internetu slibovala nové světy, lepší inteligenci soupeřů a plno nových věcí. Jak už to ale bývá, první vyhrání z kapsy vyhání, a tak nám *Chris Sawyer,* programátor a designér *Transporta* v jedné osobě připravil do nové verze jen pár drobných vylepšení, editor scénáře, ale po vylepšení hratelnosti budeme pátrat marně.

JE NĚCO NOVÉHO? Přibyly nové typy dopravních prostředků, největší změnou je přírůstek maglevu, který může jet rychlostí až kolem 600 km/h, což při dostatečné délce kolejí přináší obrovské zisky. Přibyly také nové typy hybridních futuristických letadel, která se mohou nechat přestavět, aby mohla vozit např. vaky s penězi, nelze je ale přestavět na poštovní (Chrisi, proč ?). Pokud byl hráč v jedničce odkázán na náhodu co se týče rizika krachu továrny, nyní už odkázán není, protože její existence závisí na tom, zda se do ní přiváží suroviny. Zrovna tak doly už moc nezlobí a tak se může nanejvýš stát, že klesne těžba na polovinu (a pak zase na polovinu, což je někdy totéž jako krach). Dá se ale docela schopně vyšplhat jejich produkce plynulým odvozem surovin, někdy až na dvacetinásobek. Dají se kupovat některé objekty jako továrny, pily, apod., jenže to má háček : poté, co tak učiníte, vám objekt nepatří, což spolu s penězi, které za stavbu hráč zaplatí, způsobí, že začne vydělávat tak po deseti letech, a to je opravdu špatné. Ani naděje na to, že se z továrny pohrnou další zisky např. za prodej zboží, nepřichází v úvahu, prostě se z ní stane jedna z mnoha. Prostě pojmy jako strategie nebo obchod jsou *Transportovi* pořád na míle vzdálené. Jestli něco z *Transporta* dělá *Transporta deluxe,* tak je to možnost výběru ze čtyř typů prostředí, světů, ve kterých se podniká. Je tu klasika, zelená tráva, pak zima se zasněženými horami, „balzám" na vaše oči a monitory (pokud váš monitor neudělá aspoň 75Hz, přeji málo vypálených očí a bolehlavů), asi nejzdařilejší - subtropy, a pak dětský svět, který má legrační nádech, kde se vozí třeba cukrovinky nebo žvýkačky. Každý svět funguje jinak - těží se v něm jiné suroviny, jednotlivé objekty jsou na sebe jinak navázány, takže např. v zimě se těží dřevo, které se vozí do papírny a odtud se papír vozí do tiskárny a pak jako zboží (třeba časopis o počítačových hrách) do města. Jak jsem zmínil, asi nejlépe provedený svět jsou subtropy, kde se dá celkem slušně vydělat a dosáhnout skóre i kolem 920 bodů. Jak čtete, vylepšení se týkají hlavně obrázků, přibyly nové bitmapy (vozidel, továren) a trochu se změnily herní pravidla (kosmeticky) a to na novou verzi strategické hry nestačí. Reputaci napravuje snad jen editor světa. A tak je pro mě druhá verze *Transporta* mírným zklamáním, asi tak jako byl *Command & Conquer* pro zarputilé *Dunisty* dvojkaře.

TIPY A FÍGLY. Vlaky oponentů můžete zlikvidovat jednoduše.Na druhém konci nádraží postavíte depot a koupíte nejlevnější lokomotivu, které zadáte, aby se rozjela a nedbala semaforů (až budete zkušení, načasujete vyslání kamikadze tak, aby se vlaky srazily ještě než stačí oponent zinkasovat peníze za přepravu). Oba dva vlaky sice vybouchnou, a na každém vašem nádraží v blízkém okolí spadnou procenta přepravy na 0, ale oponent za chvilku svojí trasu zruší. Auta zlikvidujete stylem „cirkulárka". Pro něj je doporučená konfigurace lokomotiva s rychlostí kolem 100km/h a pokud možno svah (prostě úsek, kde jsou auta nejpomalejší). Kolmo na cestu, kudy jezdí auta, postavíte dvě koleje a depot s popsanou lokomotivou. Poté, co lokomotiva vyjede z depa, toto zbouráte. Pak už jen sledujete sem a tam hlášení typu „30 dies in firebal" a podobně. A smějete se. Akce končí znovupostavením depa a prodejem lokomotivy se ziskem. Tečka. Dejte si pozor na ponorky, stíhačky, bitevní vrtulníky a hlavně na ufo. Po ufu totiž přiletí avenger, ufo zlikviduje a s ním i něco vašich kolejových svršků. Pokud ufo uvidíte ještě za letu, stačí zastavit s vlakem v místě přistání a počkat na avengera. Je lepší vozit dvěma vlaky s méně vagóny než velkým vlakem, který dlouho čeká na naplnění a než znovu přijede, klesne přeprava na „poor". Čím větší vzdálenost a rychlejší lokomotiva, tím větší zisk (viz cargo payment rates). Čau. —**WotaN**



Vlak a autobus těsně před srážkou.



Doly se dají vytůrovat na několikanásobek základní produkce.

TRANSPORT TYCOON DELUXE

71

grafika: 85
animace: 60
hudba: 80
zvuk: 90

testováno na: 486DX4/120, 16 MB RAM, qs CD,ATI VESA 2 MB

pro: čtyři typy krajiny, nový typ vlaku, skvělý manuál, editor scénáře. **proti:** hrací systém ani strategická část nedoznali žádných změn, které by stály za povšimnutí.

Když přidám pár nových bitmap a objektů a mírně pozměním pravidla, tak to přece nemůžu vydávat za novou verzi hry, proboha. Prodávat nové verze programů s tím, že se vlastně jedná o staré verze s opravenými chybami a nové chyby vydávat za přednosti si dnes může dovolit jen jediná softwarová firma na světě (ta největší a nejvíce prosperující, že nevíte která ?).

platforma:	PC
doporučeno:	PC 486, 4 MB RAM
minimum:	PC 386DX/40, 4 MB RAM, 10 MB HD
typ:	strategie
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1, 2 po síti
tvůrce:	Phoenix Arts
distributor:	Vision
zapůjčeno:	Vision
datum vydání:	září 1995

PETR SLOVÁČEK

Paranoia

Dune II po stém a prvním způsobu.

„Tak tomu říkám mít zadek v suchu."

START MISE. Na tomto místě obvykle bývá úvod, který má za úkol zavést čtenáře do děje. V této recenzi chybí. Jsem totiž člověk, který se snaží vše dělat alespoň trochu originálně. *Paranoia* mi tuto možnost bohužel nedává. Mohl bych sice začít například takto: „Znáte *Dune II*? ... ". Ale to má k originalitě rozhodně daleko. Nezbývá než doufat, že si to vynahradím v nějaké příští recenzi.

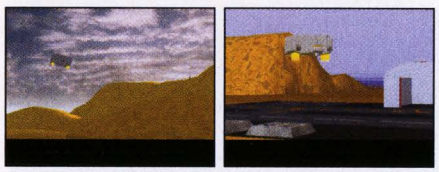
INSTALACE. Bystřejší již asi zaznamenali, že *Paranoia* plně kopíruje herní systém vynikající „strategie" *Duny II*. Ti méně schopní se to právě dozvěděli. Už slyším ty jásavé výkřiky, že zase bude co hrát atd. atd. Ale pozor! Několik ne zrovna malých chyb dělá z této možná v základech docela dobré hry horor. Dokáží vám tak znepříjemnit život, že se hra někdy stává pomalu nehratelnou. Instalace probíhá ještě poměrně klidně. „Klidně" pokud pomineme fakt, že autoři bojící se ztráty každé té koruny se rozhodli o ne zrovna šťastný způsob její ochrany proti pirátům a značně tak znepříjemnili hráči život. Hra si totiž při instalaci zapíše na diskety konfiguraci vašeho počítače a znemožní tak legální instalaci na počítače jiné. Problém však nastává pokud se rozhodnete vaši stávající konfiguraci změnit. Pak vám nezbývá než autorům napsat, poslat jim sériové číslo vašich disket a čekat na radu. Trochu krkolomné ne? Ale kdo chce kam ...

INTRO. Vlastní hře předchází docela slušné intro. Nechce se mi to prozrazovat, ale je to bohužel jedna z nejlepších částí hry („bohužel" protože je poměrně krátké a tedy si ho moc neužijete). Po skončení intra se spustí demo. Stále nechápu proč. Copak někoho zajímá? Mám se na něj pokaždé nejméně půl hodiny dívat? Zlepší to snad nějak můj zdravotní stav? Myslím, že by stačilo dát jej jako volbu do menu a nemuselo by každého otravovat hned při spuštění hry. Obzvláště, když se pustí vždy ta samá část. Liší se pouze tím, že jednou letí letadla dolů a podruhé nahoru. A to je podle mne trochu málo.

ZAČÁTEK NOVÉ HRY. První pohled na herní plochu způsobí asi u většiny (hlavně špatně vidících) hráčů dezorientaci. Na první pohled totiž nelze poznat co je co. Jediné co lze rozeznat je barák a vozidlo a voják a barák. On totiž například tank zabírá na obrazovce políčko asi 10x10 bodů a jelikož je to v 640x480 lze jen těžko bez bližšího zkoumání určit, je-li to vůbec tank. A což teprve obrněné vozidlo, to je prostě modrý čtvereček. Poněkud překvapující v době rozmachu multimédií. Ne že bych grafiku nějak zvlášť upřednostňoval, ale co je moc, to je moc. Většinu lidí asi hned napadne (stejně jako mě), jestli náhodou nejde pohled nějak změnit. Jde, ale žádného zlepšení tím nedosáhnete. Pohled se prostě přepne do jakéhosi zvětšení a koukáte se na ošklivá čtverečkovaná vozítka v malém okně. A to asi nebude to pravé. Přesto všechno, pokud ale do *Paranoii* proniknete a zvyknete si na nepříjemnou grafiku, brzy vás nejspíš alespoň trochu chytne. Autoři vsadili na téma, které se stále líbí v jakýchkoli podobách a úpravách. Hra se odehrává originálně v dunách (s malým d), a bojují proti sobě vozidla dvou různých barev: zelená a modrá. Ovšem vy můžete bojovat pouze za barvu modrou - malá změna oproti *Dune*, otázkou je zda-li k lepšímu. Hned po prvním útoku a vaší první snaze o obranu vaší základny narazíte na další nepříjemnou chybu. Ono to není ani chyba jako spíše otravný nedostatek. K přesunu vozidla či vojáků je potřeba nejprve vybrat objekt, který chcete přesunout, pak vybrat jednu z „mnoha" voleb, které s objektem lze dělat a kliknout na místo kam chcete tuto volbu provést. Myslím, že tento způsob se již dříve neosvědčil a mnohem příjemnější řešení je například ve hře *Command & Conquer* (mimochodem také jedna z mála dobrých myšlenek v této hře). Za další nedostatek, ubírající hratelnosti, považuji fakt, že při hře vůbec neslyšíte jakoukoliv manipulaci s vašimi penězi. Většinou se pak stává, že po pěti minutách vaše konto naroste o 7000 kreditů, aniž byste to k vašemu úžasu zaznamenali. Samozřejmě jsou běžné i opačné situace. Budov a vozidel je v *Paranoie* o něco víc. Je možno stavět obranné pevnosti a dveře do ochranných zdí, cvičit diverzanty, průzkumníky a vyrábět pokladače min, mobilní lasery a velitelské vozy (radši bych ale vyráběl velitelské kozy, je to takové líbivější). Jinak se budovy a vozidla většinou nijak neliší od Duny, neboli ostřeji řečeno dokonale je kopírují. Musím ale přece jenom zmínit jednu odlišnost, místo koření sbíráte hopsinky. Super, ne? To přece ještě nikde nebylo (pouze v Disneyovském seriálu Gumídci).

INTRO

„Jedna z nejlepších částí hry v celé své kráse."



ZVUKOVÁ STRÁNKA. Hudba je v *Paranoie* poměrně slušná. Celkem dobře doplňuje hru (škoda, že pouze majitelům Sound Blasterů). Zvuky již ovšem dopadly hůře. Výbuchy a střelby zní ještě docela dobře. Horší je to, že nejsou odlišené podle vzdálenosti, takže uprostřed poklidného stavění budete většinou vyrušeni výbuchy, které se však vaší základny vůbec netýkají. Budete tak muset zběsile létat po mapě a hledat, kde že to na vás někdo útočí. Čas od času se také ozve nějaké to varovaní jako např. „Nepřítel útočí" či jemu podobná. U jiných her recenzent v takovém případě obvykle zmíní, že průběh hry je komentován příjemným ženským hlasem. Snažil jsem se jak se dalo, ale nic příjemného jsem na něm nenašel. Stále mi připomínal hlas znuděné sekretářky nezúčastněně si pilující dlouhé nehty.

CO ŘÍCI ZÁVĚREM? Stále nechápu jak tato hra mohla dostat v jiných herních časopisech tak vysoká hodnocení. Jediná možnost je snad, že do prodeje se dostala špatná verze hry, a že tito recenzenti dostali verzi dobrou. Nechci však říct, že by *Paranoia* byla úplně špatná, ale nepřináší vlastně nic nového. Podobnou hru jsme již většinou všichni hráli asi před třemi lety a v mnoha jiných podobách se vyskytuje i dnes. Přesto však musím konstatovat, že *Paranoia* je v současné době asi nejlepší strategickou českou hrou, ale doufám že naše programátorské týmy nebudou dosahovat dobrých výsledků, kopírováním osvědčených zahraničních her. **—Twyn**

PARANOIA

55

grafika: 55
animace: 70
hudba: 65
zvuk: 70

testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM, VESA

pro: hezké demo, chvílemi docela dobrá zábava **proti:** nepřehledná grafika a ovládání, nic nového

speciality: Možno hrát ve dvou po síti

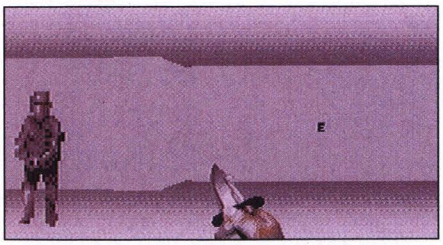
Dune 2 s novou (nevím zda lepší) tváří.

Substation

JOSEF KOMÁREK

platforma:	Atari STE
doporučeno:	STE, harddisk
minimum:	STE, 1 MB RAM
v přípravě:	Falcon, Amiga
typ:	3D akční
žánr:	v podmořské stanici
počet hráčů:	1 - 4 (síť)
producent:	Unique Development Sweden
vydavatel:	UDS
datum vydání:	1995

Něco sedí hluboko pod hladinou moře a čeká na vás...

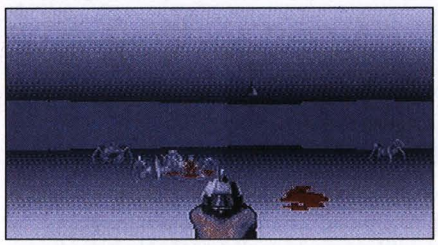


Obrazovka je ještě zarudlá bolestí, jak mě ten mrcha trefil. Za chvíli toho bude litovat, jen co vyměním svůj nožík za samopal.

Malé kovové vozítko vypouštějící v krátkých intervalech elektrické šoky. Když mu ustřelíte baterie, nádherně se složí. Povšimněte si Gouraudově stínovaných stěn.

Japonské společnosti Mitushi Industries Corp. se podařilo dosáhnout největšího objevu v hledání alternativních zdrojů energie. Při chlazení lávových proudů uvnitř podmořského pláště vzniká obrovská energie, kterou obří turbíny přeměňují na energii elektrickou, jíž jsou zásobována dvě největší města Země vycházejícího slunce. Tato podmořská stanice nazvaná IEE - Inside Earth Energy pracovala 2500 metrů pod hladinou oceánu pár let bez problémů, ale jednoho krásného červnového dne bylo spojení s ní přerušeno. Ředitelství společnosti Mitushi zaplatilo pěkně tučnou sumu za vyslání speciální jednotky *M.E.M.*, která má za úkol vypátrat co že se to s milým generátorem elektřiny vlastně stalo. No a kdo že je ten rozhodný, odvážný, nepřekonatelný, úžasný, skvělý, neodolatelný (všichni po něm jdou jako diví) hrdina - dobrovolník, jenž se nakonec jako jediný mezi sraby spustil do útrob mlčící stanice? Správně, uhodli jste, šlo to vůbec neuhodnout? Asi nešlo, nicméně jen připomínám, že se hrdinou může stát každý čtenář Excaliburu, který má přístup k STE.

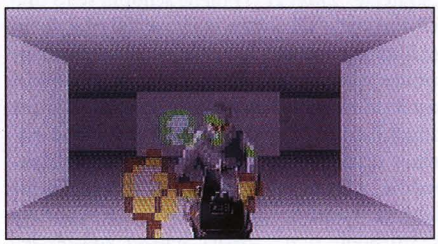
NEČEKALI JSME TO. Severská dílna *Unique Development Sweden* se nedávno prezentovala v oblasti šestnáctibitových Atari přelomovým pinballem *Obsession*. Nyní znovu dokázala zhola nemožné, když na trh vypustila 3D střílečku pro Atari s názvem *Substation*, jenž je synonymem pro podmořskou základnu. *Substation* je STE only, protože plně využívá těch několika hardwarových vylepšení, které dal tomuto počítači do vínku Jack Tramiel (bývalý šéf Atari a ještě před tím i Commodore), tj. blitteru, rozšířené palety barev a výborného 50kHz sterea. Hra se sice na první, ale skutečně jen letmý pohled podobá amigácké slátanině *Behind the Iron Gate* (Ex. 48, 56 %), ale zdání naštěstí klame, takže se nemusíte obávat o své duševní zdraví (platí pro flegmatiky). *BTIG* vedle ní působí příšerně amatérsky a nedodělaně, ale o tom si ještě povíme.



Pavouci, krabové a škorpióni. Šramot jejich noh při chůzi působí na hráčovu psychiku velmi záporně. Animace jejich pohybu je nádherná.

JAK JE TO MOŽNÝ? Na počátku byla tma. Z ní jako světélkující žížala vyskočil zářivý nápis „Unique Development Sweden presents..." a už to jelo. Výborná scénická muzika, titulky jako v kině a já se začal těšit. Ne na bůhvíjak dokonale vyvedené textury, miliony barev a fůru dalších srandiček, ale na přiměřeně mému počítači dobře provedenou „doomovku", u které by mě nedržela jen kvalita detailního prokreslení rozdrásaných těl, ale především skvělá zábava. A ta je u *Substationu* zaručena. Tím jsem ale neodpověděl na otázku v nadpisu tohoto odstavce. Více než já je k podání odpovědi kompetentní Oskar Burman, tvůrce vynikajícího 3D enginu pro STE. Jeho výplod vám teď přiblížím nenápadným srovnáním: kdybych vedle sebe postavil *Substation* a *BTIG*, byl bych (a také jsem) nucen konstatovat, že *Substation* využívá širší paletu barev, sprity nemají jen barvu aktuálního podlaží, ale jsou pěkně barevně vyvedené v klasických bitmapách (viz. Wolf 3D aj.), o hudbě a zvucích se zmiňovat nebudu, protože bych *BTIG* musel poslat do míst, která by u Leeho neprošla. A co je hlavní, engine *Substationu* je mnohem dynamičtější než u té druhé hry (už jí ani nemůžu přijít na jméno) a před sebou vidíte skutečnou zbraň a né jen nějakej blbej zaměřovač, a dveře neotevíráme jen šedivým klíčkem nebo šedivou ID kartou, nýbrž barevnými vstupními moduly, případně čidly umístěnými v rozích některých místností!

JAK JSEM ŠEL NA NĚ. Abych pořád jenom neřval na chudáky polské chlapce sdružené pod značkou *Ego* (ti odpovědní za *BTIG*), a taky protože ataristi už jistě začínají slintat,



Takový perfektně animovaný tvrdší mutant, který střílí energetické koule. Je radno před ním uhýbat úkroky a používat samopal.

pokusím se nastínit atmosféru hry. Vezměte si, že venku je úplná tma, světlo pouličních lamp do vašeho doupěte nedosáhne, vy máte sluchátka na uších, prsty přilepené ke klávesnici a na obrazovce se otevírají pancéřové dveře první úrovně. Vcházíte, kolem se rozléhá hukot pracujících strojů, bublání ventilace, nacházíte zásobník do pistole a nějaký ten proviant, sem tam i ta lékárnička se najde. Náhle k vám odněkud po vzoru *Dooma* dolehne řev vojáků pročesávajících okolí. A vy můžete přesně určit, odkud zvuky přicházejí. Hra totiž disponuje výborným audio-systémem Distance & Direction, který vyvinula další programátorská hlavička Tord Jansson speciálně pro tuto hru. Díky D&D Audio (to není kazeta s hrami Dungeons & Dragons) slyšíte veškeré zvuky ve skvěle mixovaném stereu, jak se vzdalují či přibližují. Všechny efekty, ať už to je řev lidí, monster, elektronické cvrlikání malých útočných robotků, šelest pohybu obrovských pavouků (dokonalost sama!), zvuky stanice, to vše je v tak pestré škále a tak vysoké kvalitě, jak jsem je ještě u žádné hry na ST neslyšel. Při akci vám bude častokrát běhat mráz po zádech, o infarktové situace není nouze. Kam se hrabou všechna ta proklamovaná amigistická „3Déčka", atmosféra by se dala rovnat snad jenom s AB3D. I když to jeho stereo, nevím nevím...

SEN SE USKUTEČNIL. Tak dlouho ataristé volali po doomovce, až jim ji Bůh nakonec seslal. Není sice tak naparáděná jako originál, ale hratelnost je nepopsatelná. Je vlasteneckou povinností každého „Éčkaře“ tuto hru začlenit do své sbírky, protože ač přišla pozdě, stala se pro ataristy hrou kultovní. Před autory smekám. Uvědomme si, že hardwarové nároky *Substationu* jsou takřka nulové, stačí mu 8 MHz STE s pouhým 1 MB RAM. I když jsem jej testoval na 4 MB, zjistil jsem, že si na vyšší paměť program ani nehrábnul. A to se ještě musím zmínit o síťové hře až čtyř hráčů (přes MIDI kabely), která dodává hře úplně jiný rozměr. Bravo, *UDS!* Tahle hra jen tak nezestárne, stejně jako značka Atari. **—Joe**

P.S.: Děkuji Martinu Krouzovi za spolupráci, kafe, sodovku a utopence.

PO dokončení každého kola si můžete přikoupit pár věcí ze široké nabídky podmořské sámošky. Od lékárniček po granátomet, co hrdlo ráčí!

Před každou misí si protrpíte briefing, na kterém se dozvíte její cíl a také to, že na její dokončení máte stanovený časový limit 20 minut.

SUBSTATION

87

grafika: 76
animace: 82
hudba: 80
zvuk: 99

testováno na: Atari 1040 STE, 4 MB RAM, SB 3

pro: celková propracovanost hry **proti:** nic, je to absolutně bez chyb

***Substation* je první a pravděpodobně poslední hra svého typu na ST. Skvělá koncepce ji řadí mezi hvězdy herního nebe. Právem si zaslouží označení „Nejlepší akční hra na ST vůbec“.**

Vstupte do světa moderních počítačových her!

GoldStar 3DO

9990,-

* 32 BITŮ
* MILIÓNY BAREV
* VÍCE NEŽ 150 SKVĚLÝCH HER
* ZVUK V CD-KVALITĚ
* DOLBY SURROUND
* NEUVĚŘITELNĚ NÍZKÁ CENA

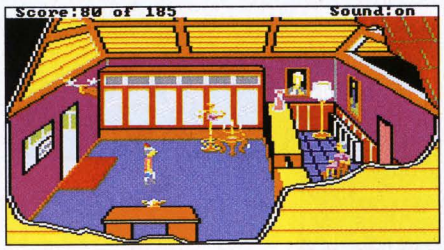
BATTLE SPORT • BLADE FORCE • CANNON FODDER • CAPTAIN QUAZAR • DEMOLITION MAN • DOOM • FIFA SOCCER • FLASHBACK • FLYING NIGHTMARES • FOES OF ALI • GEX • HELL • KILLING TIME • MEGARACE • NEED FOR SPEED • OFF WORLD INTERCEPTOR • PHOENIX 3 • PO'ED • QUARANTINE • RETURN FIRE • ROAD RASH • SHOCK WAVE 2 • SPACE HULK • STAR FIGHTER • SUPER STREET FIGHTER II+ • SYNDICATE • THE HORDE • TOTAL ECLIPSE • WING COMMANDER 3

DISTRIBUCE PRO OBCHODNÍKY:
JRC, CHALOUPECKÉHO 1913, 169 00 PRAHA 6
TEL./FAX: 02/20513333, 02/521258

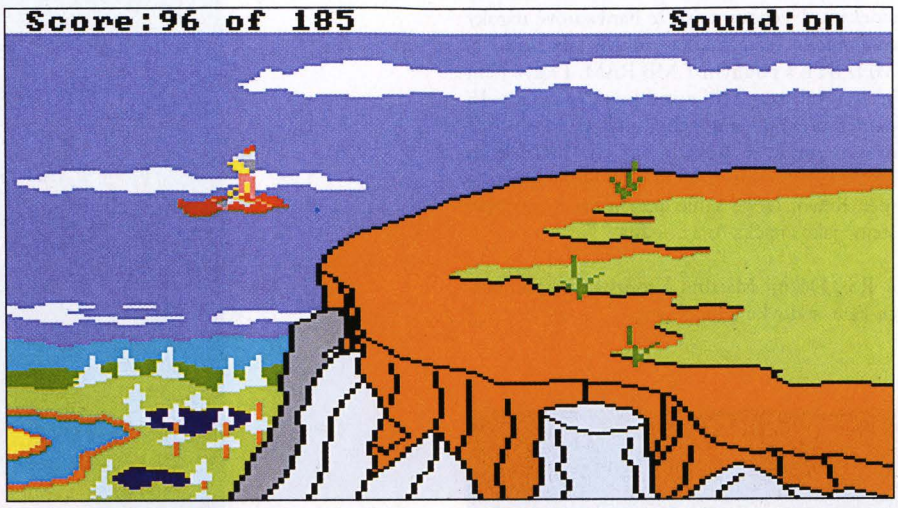
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:
LEVEL DIRECT, P.O. BOX 28 160 17 PRAHA 6
TEL./FAX: 02/20513333

PRODEJNA:
PC SHOP, VLADISLAVOVA 24, 110 00 PRAHA 1
TEL.: 02/24228640, FAX: 02/96241199

King Quest II



Obchod je docela dobrým příkladem jak je Kolyma nekoherentní. Nestojí u žádné cesty, ani v blízkosti místních sídel, ale docela opuštěně ve východní části lesa. Skoro to vypadá, jako kdyby „někdo" potřeboval nějak vyplnit prázdné místno na mapě.



Kromě jiného se v Kolymě proletíte i na létajícím koberci. Dnes bychom si mohly přát, aby se naše cestování dalo ovládat, aby Graham mohl přelétávat nad vrcholky stromů a sám řídit směr pohybu koberce. V *KQ2* se bohužel jedná „jen" o neovladatelnou animaci, která Grahama přesune z lesa na náhorní planinu a zase zpět. Je zajímavé, že zatímco cílová pozice je vždy dána, místo startu se může měnit podle přání hráče.

platforma:	**PC**
minimum:	úplně nejočesanější PC jaké si umíte představit
existuje na:	Amiga (?), Mac, PC
typ:	adventure
žánr:	pohádková fantazie
producent:	Sierra On-Line
distributor:	Sierra On-Line
datum vydání:	orginál od roku 1987, v současnosti také jako součást CD kompilace prvních šesti King Questů

KLASIKA V LONDÝNĚ. Před nedávnem jsem se procházel ulicemi Londýna a obchody s počítačovými hrami pochopitelně nemohly uniknout mé pozornosti. A tak jsem se procházel uličkami mezi regály přeplněnými nejnovějšími tituly pro nejrůznější platformy a nevěděl, kam se dřív podívat. Pak jsem doslova ztuhl. Nevnímal jsem vrážení lidí do mých zad, stál jsem přimražený k podlaze jako solný sloup. Necelý metr od mých očí se na mne z regálu usmíval *King Quest.* Ale jaký *King Quest!* Ten úplně první - *Quest For Crown.* A v žádné kompilaci s ostatními díly série, ale jako normální budget verze. Vzal jsem ho posvátně do ruky a mé oči počaly lačně zkoumat každý detail krabičky. Nádhera. A jak ho tak opatrně vkládám zpět na jeho místo, zamrazí mne. Hned vedle *KQ1* vidím *King Quest 2!* A více napravo je *King Quest 3* a ještě dál jsou *Perills of Rosella - King Quest 4.* A tak to šlo dál až do šestky. Sedmička se kupodivu někam vytratila, protože jsem jí jinde v obchodě nezahlédl. To se stalo v největším *Virgin Megastore* na Oxford Street a hned o kus dál se na mne v malém HMC začali usmívat *King Quest 1 a 2.* Přátelé, byl jsem v sedmém nebi. Ale v tom krásném rozpoložení bylo i trochu smutku. Jaké jsou vlastně ty dnešní hry, když si hráči chodí kupovat programy z druhé poloviny osmdesátých let, aby si pořádně zahráli? My naštěstí nemusíme propadat depresi. Díky Excaliburu máme před sebou krátké povídání o jedné z klasických adventur - *King Questu 2* a pokud by vám i to bylo málo, měl by tu být o pár stránek dál i kompletní návod. Můžeme být tedy úplně klidní, pohodlně se usadit s čistým vědomím, že to co nás za malou chvilku čeká nebude nic víc a nic míň, než dobrá počítačová hra.

KAREL TAUFMAN

KLASIKA A JEJÍ POHÁDKOVÝ PŘÍBĚH. *King Quest II - Romancing the Throne* začíná svůj příběh právě jeden rok po tom, co předcházející díl, *Quest for Crown,* skončil. Po smrti panovníka Edwarda Benevolentního je sir Graham králem pohádkového království Daventry a vládne svému lidu laskavě a spravedlivě. V zemi panuje mír a pokoj. Po pravdě v tom ale není jen Grahamův talent a charisma. Abychom byli spravedliví, musíme přiznat, že nový král má k dispozici tři magické předměty s jejichž pomocí by se hravě vyřešili i problémy v dnešní Bosně. Král Graham se každé ráno dívá do magického zrcadla, aby zvěděl co mu budoucnost přináší. Ke svému překvapení tam jednoho dne spatří tvář zesnulého krále Edwarda, po němž převzal trůn. Edward je spokojen s tím, jak Graham vládne Daventry a vyjádří mu svoje poděkování za to, jak pečuje o lid. Ale jedna věc Edwarda trápí i po smrti a nespočine v klidu, dokud ji Graham nevyřeší. Je to následník trůnu. Edward ho nikdy neměl a obává se, aby pak Graham nebyl nucen předat žezlo nějakému nezodpovědnému holobrádkovi. S tím se Edward rozloučí a zmizí. Graham musí přiznat, že to Edwardu, ač je po smrti, stále ještě dobře myslí a nechá si povolat svého ministra - Gervaina. Po dlouhé poradě se nakonec rozhodne uspořádat dvoudenní ples na kterém by si vybral nevěstu (která je pochopitelně prvním krokem k získání potomka). A tak bylo v Daventry vyhlášeno, že král hledá nevěstu a všechny vdavek chtivé panny rozumného věku se mají dostavit v dané dny na zámek. Na velkém dvoudenním plese se sjelo několik set panen z celého království. Graham se se všemi z nich seznámil, ale jak se rozhlížel, kam se rozhlížel, nikde neviděl tu jednu, tu pravou, ořechovou. Za nic na světě si nemohl si vybrat. Když byl už na konci druhého dne a tedy téměř na konci plesu značně frustrován, postěžoval si svému magickému zrcadlu a to mu kupodivu odpovědělo. Zamlžilo se a když po chvíli opar zmizel, ukázala se tvář krásné princezny Valanice. Grahama princezna uchvátila a neodradil ho ani fakt, který mu zrcadlo prozradilo, že ji zlá čarodějnice Hagatha zaklela do bílé věže. Graham sundal královskou korunu, nasadil si klobouček s pérem a vydal se na cestu do království Kolymy, kde chtěl pátrat po stopách krásné panny. A v těchto místech končí pohádka z manuálu a z intra hry a hráč se dostává do v pořadí druhého *King Questu.* Jaký je? Po pravdě řečeno se od svého předchůdce na první pohled moc neliší. Vidíme to samé grafické zobrazení, ten samý engine, úplně stejný interface. Nevšiml jsem si ani jedné podstatné, nebo nepodstatné změny oproti *KQ1.* Je to dobře a nebo špatně?

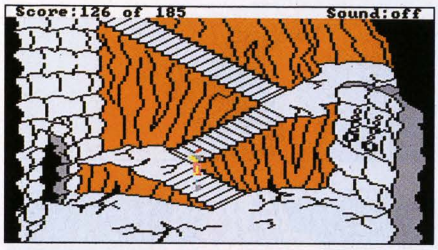
Legendární série pohádkových adventur pokračuje.

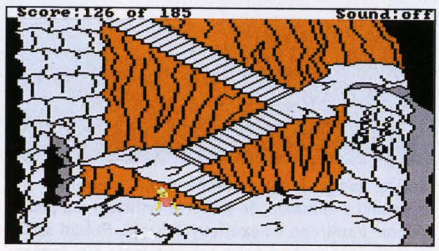
KLASIKA DÍL DRUHÝ? Předně si musíme uvědomit, v jakém prostředí první *King Quest* vyšel. Počítače už sice znaly adventury, ale pouze textové, bez grafiky. Pokud grafiku

Romancing the Throne

SCHODIŠTĚ

Tomu jsme se bohužel nevyhnuli. Roberta přivedla svá proklínaná schodiště z *KQ1* i do této hry. Schodiště to jsou uzoulinká a nebezpečně zrádná. Stačí malý krok směrem od jejich středu a už Graham padá dolů. Pokud uklouzne v nevelké výšce, přežije to s lehkým otřesem mozku (viz obrázek). To je ten lepší případ.





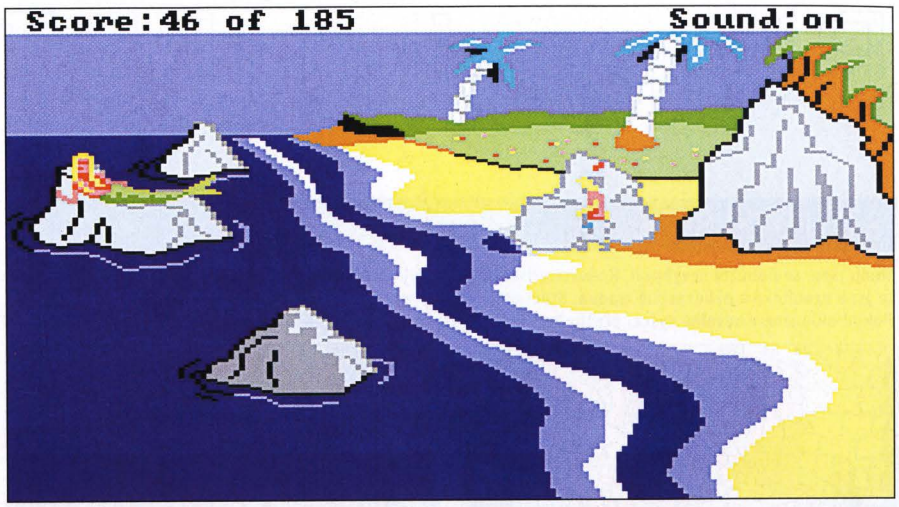
Takto vypadá vchod do sluje ve které sídlí zlá čarodějnice Hagatha. Podivně pokroucená skaliska, lebky na kůlech u vchodu - na první pohled je tu všechno co tu má být. Nemohu se ale zbavit dojmu, že je na tomto screenshotu i něco navíc. Hmm, nechte mě přemýšlet, hmmm...

V originální verzi *KQ1* nebylo vůbec žádné intro (tedy neovladatelná cinematická sekvence. Ve dvojce máme alespoň krátký úryvek zachycující Grahamovo překvapení, když v magickém zrcadle uvidí krásnou Valanice. Král pak odloží korunu, vezme čapku s pérem a jde do světa.

Úvodní obrázek ke *King Questu 2* vypadá řádně bombasticky hlavně díky obrovské postavě krále Grahama, která se přijde přes polovinu obrazovky, smekne, ukloní a odejde pravým okrajem screenu. Tak velká animace v roce 1987, uh-oh.

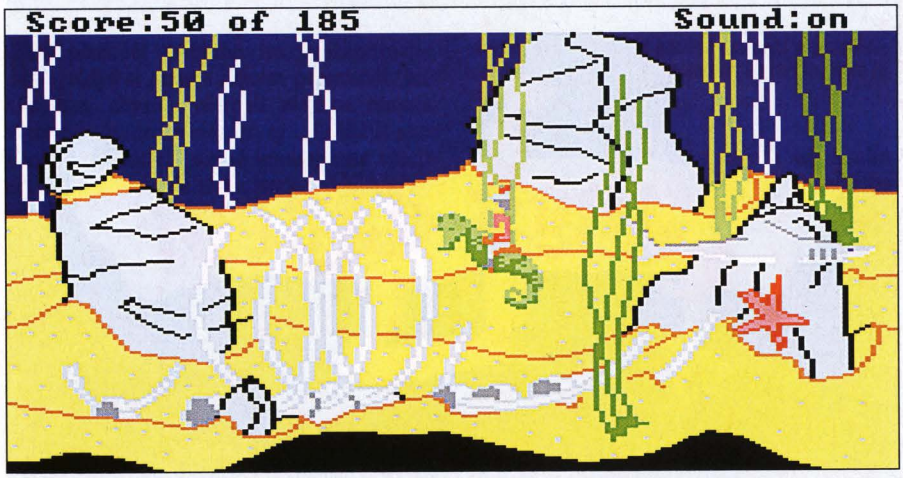
měly, jednalo se o statické obrázky, které doprovázely popisy lokací textovky. Postavu jste ovládali vpisováním příkazů jako NORTH, ENTER DOOR, CLIMB UP a podobně. Reakce vašeho alter-ega byla při tom popisována dalším textem YOU OPEN THE DOOR AND ENTER THE SHOP. A do toho všeho přijde adventura, která vám vaši postavičku ukáže v plné kráse. Graham skáče, krčí se, šplhá, plave, potápí se, bojuje s dýkou v ruce, zmenšuje se do miniaturního trpaslíčka a strká čarodějnici do kotle. Hráč to všechno nejenom vidí, ale také ovládá přímo kurzorovými šipkami na klávesnici svého počítače. Přesto nebyla *Sierra* schopna přijít s kompletně bez-textovým interface a tak ponechala textové příkazy, jako pozůstatek z textovek. Přesto se jednalo o revoluci. Totální a nezastavitelnou. To byl *King Quest 1*. *King Quest 1* byl ohromným skokem vpřed, ale co byl potom *King Quest 2?* Řekněme si upřímně, že na první pohled nepřináší nic nového. Stejný hrdina, stejně laděné pohádkové postavy, podobné typy úkolů a dokonale stejný interface. Někdo by mohl říci, že ani nemělo cenu *KQ2* vydávat, ale opak je pravdou. Druhý díl všeho je netěžším dílem, ať je série trojdílná, nebo pětidílná. Ačkoliv *KQ2* jen rozšiřuje motivy z *KQ1*, je důležitým předělem k následujícím dílům série. Pozorujeme zde Robertinu inklinaci k exotickým krajům a její tápání žánry pohádek, fantazií a science fiction. Hledala snad po tak obrovském úspěchu svou tvůrčí tvář? *KQ1* byla klasická pohádka ve zcela klasické zemi s čarodějkou, drakem, rytířem a královským hradem. Nic nevybočovalo normálu. V *KQ2* tomu už tak není. Těžko říci, zda-li měla Roberta velkou odvahu, velké ego a nebo velký strach, že se druhý díl její pohádky neuchytí, že do ní naplácala ode všeho trochu. V *KQ2* tak dochází k podivnému mixování kulturních světů pohádek, místy až do groteskní podoby. Ze všeho nejdříve si hráč povšimne moře. Už to dává tušit určitou exotičnost - zámořské země atp. O tom, že se nejedná jen o náhodný prvek se přesvědčíme v dalších dílech královské série, kde nás Roberta odešle do zemí stále více dalekých a dalekých, jako kdyby sama chtěla odcestovat někam do dálav. Celá Kolyma, země v níž se devadesát procent příběhu *KQ2* odehrává, působí velmi zvláštním, chaotickým dojmem. Centrem země je hrad s upírem a nezvykle velkou část zabírá i ostrůvek s magickými dveřmi. To že mají Williamsovi v lásce rybníčky se projeví modrými plochami po celé mapě země. Ale na rozdíl od *KQ1*, postrádá svět dvojky koherenci. Není tu nic, co by tenhle svět drželo pohromadě. Na první pohled si toho nevšimnete, ale už po šesti - sedmi hodinách hry začínáte pozorovat dezorientovanost a jakousi nepohodlnost lokací. Je to nepříjemný skok zpět od časů prvního dílu. Jako kdyby toho nebylo dost, najdete v Kolymě řadu literárních postav a artefaktů, které spolu mají na první, a vlastně i na druhý pohled pramálo společného. Je tu upír Dracula, džin z Aladdinovy lampy, král moří Neptun, létající koberec, mořská panna, dobrá víla, čarodějnice, červená karkulka s vlkem i svou babičkou, okřídlený kůň Pegas a zlatá rybka. Do toho všeho se ještě míchá zloděj trpaslík, čaroděj a ježibaba. A aby toho nebylo málo, své cameo tu sehraje i Batmobile comicsového Batmana (no kidding). Nějakým zvláštním způsobem se

přes všechny tyto (a mnohé další) ingredience podařilo Robertě vytvořit hru, která ačkoliv není příliš koherentní, je dost a dost zábavná. Říkejme tomu zázrak, říkejme tomu náhoda, nebo vypočítaný design. Fakt je fakt. A jsou to možná právě ony podivné ingredience, které na úkor boření žánru dělají *KQ2* značně zábavnějším, než byl jeho královský předchůdce. Hráč se už sice nemůže potápět v hlubinných studních, ale zato je tu spousta úkonů, které by udělali zajímavou i adventuru v dnešní době. Létání na létajícím koberci, cestování loďkou s Charonem, podmořská jízda na koníku, cesta přes magické moře na zádech zlaté rybky, atd, atp.



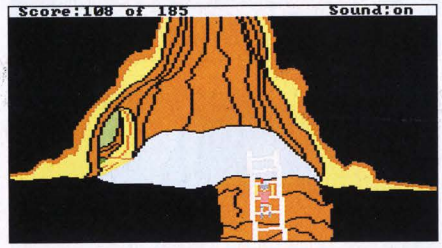
Mořská panna. Jeden z mnoha prvků, které nás přesvědčí v domnění, že Roberta Williams má podvědomě namířeno do exotických krajů. Pokud sérii *King Questů* znáte a nebo pokud budete číst tento seriál až do konce, přesvědčíte se, zda je to omyl, nebo pravda.

KLASIKA A JEJÍ KONCEPCE. První a vlastně hlavní část hry je koncipována podobně jako *KQ1*. Hráč musí splnit tři rozsáhlé úkoly. Zatímco v *KQ1* to bylo nalezení tří magických předmětů - bezedné pokladny, štítu neporazitelných a zrcadla budoucnosti, v *KQ2* to je otevření tří magických dveří za nimiž se má nacházet magická země se zaklé-



Ačkoliv se v *KQ2* Graham nemůže potápět příkazem DIVE, tak jako ve svém předchůdci, pod vodní hladinu se skutečně dostane. Jak vidíte, projede se na vodním koníku. Propojení neovladatelné animace s dvěma různými lokacemi je tu nadmíru plynulé.

tou princeznou Valanice. Tato země je pak ke hře přilepená jako nějaký bonusový přídavek. Slovo přilepená nemusí být vůbec příliš od věci, protože celý magický svět působí podivně nedodělaným dojmem. Kupříkladu ostrov zabírá 3x3, tedy 9 polí, ale jediné co na nich najdete je jeden položený předmět a dveře do bílé věže. Jako kdyby toho nebylo málo, je cesta k tomuto ostrovu jen jedna. Neexistuje žádný kompromis s jiným subquestem. Ani přes šílené stavy některých hráčů neupustila Roberta Williams od svého I-will-kill-you-anyway přístupu. Kolymu by mohly cestovní kanceláře propagovat se sloganem „V Kolymě se dá skutečně zemřít na každém kroku!". A byla by to alespoň pravda. V téhle malé zemičce lze spadnout do propasti, ze žebříku, lze se utopit, nebo padnout za oběť některé NPC postavě, kterých tu běhá habaděj. Dokonce i protivné uzoulinké schody s vražednými okraji z jedničky se vrátily a to ve dvojí podobě. Jednak jako přímé schodiště a jednak jako točité schody ve věži. Další noční můra na obzoru! Podobně se objevil i motiv problematického lezení po stonku velké fazole - V *KQ2*, pokud nemá hráč kostku cukru, musí projít velmi hustým trním před cestou do zámku. Slast. Ale když už tolik porovnávám *King Quest 1* a *King Quest 2*, nemohu opomenout tak důležitou část designu hry, jako jsou její subquesty. Zatímco v jedničce byly sympatické, v *KQ2* už byly dotaženy k dokonalosti (nebo téměř k ní). V příběhu hry se mnohokrát naskytne situace, že překážku, kterou právě musíte zdolat, lze překonat dvěma způsoby. Ten snažší způsob bývá použití síly (například zabití draka v *KQ1* a zamordování hada v *KQ2*). Je hodnocen méně body a většinou se vymstí později, protože vám zabitá postava nedala nějaký užitečný předmět (kdo nebude mít ve dvojce kostku cukru od koně a stane před Draculovým hradem, pochopí). Druhým typem jednoduchého řešení je podplacení. Hráč při tom použije jeden z „pokladů" - drahých předmětů, které ve hře našel. Tento způsob vás obvykle dostane tam, kam chcete bez větších ná-



Nemohl jsem si odpustit vložit sem tento nezáživný obrázek. Graham na něm slézá schody do hlubin skřetova doupěte. Je pochopitelně v dutině stromu. Ale podívejte se na tu kompozici pořádně. Nepřipomíná vám to *Shadow of the Beast I*? Nejsou to krásný vzpomínky?

KING QUEST II

85

grafika: 85
animace:
hudba: 10
zvuk: 5

testováno na: PC 486/33 8 MB RAM

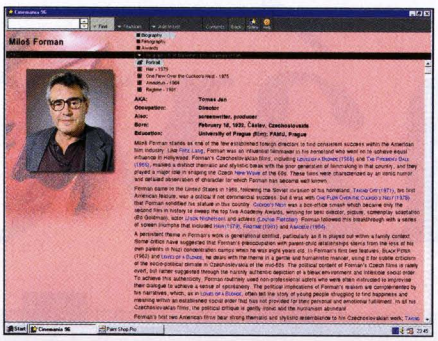
pro: více různorodých úkolů než v předchozím díle **proti:** motivová roztříštěnost Kolymy

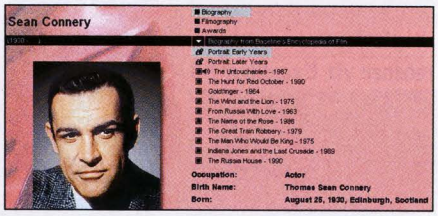
speciality: Nosí Graham stále stejnou čapku?

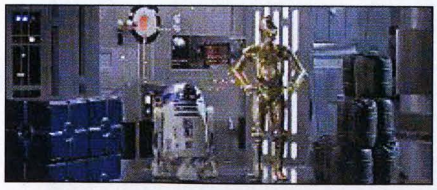
Původní verze *King Questu* byla hodnocena vzhledem k roku 1987.

sledků, ale vaše bodové skóre se výrazně nezmění. Na druhou stranu, pokud budete více používat mozkové závity a budete se chtít trochu víc plahočit (a zároveň si hru více vychutnat), můžete podstoupit subquest, na jehož konci budete mít v rukou předmět, kterým překážku zdoláte. Bodové skóre se výrazně zlepší a navíc bude navýšeno vašimi úkony v subquestu.

KLASIKA KOLEM A KOLEM. Přes některé prohřešky, o kterých jsem se zmínil, nemohu než hodnotit *King Quest* 2 jinak než kladně. Zajímavé úkoly, zajímavé problémy a nezvyklé situace - a to všechno v roce 1987. Přátelé to chce klobouk dolů. **—KaT**







MICROSOFT CINEMANIA96

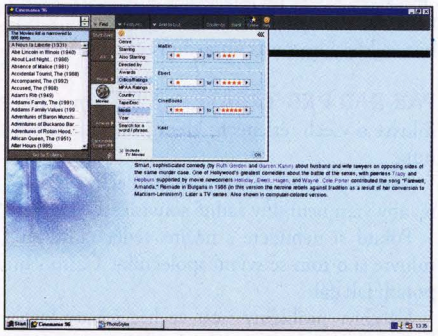
testováno na: 486DX4 120 MHz, 8 MB RAM, qs CD-ROM, 2 MB Video DRAM

Po grafické stránce velice povedený produkt, ale domnívám se, že by trochu více filmových sekvencí neškodilo.

platforma: PC-CD
minimum: 386, 8 MB RAM, ds CD, Win95
typ: encyklopedie
žánr: film
distributor: BSP - Praha
datum vydání: leden 1996

TOMÁŠ JIRÁK

Cinemania 96



Tak jako v minulém čísle i dnes vás seznámíme s jedním z hlavních produktů firmy *Microsoft*. V následujícím článku se vám pokusím přiblížit výhody, ale zároveň nevýhody *Cinemanie 96*.

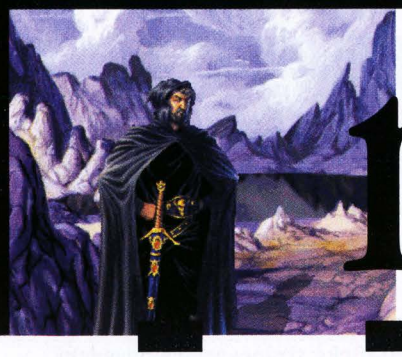
V *Cinemanii*, jak už sám název napovídá, se pojednává o světové kinematografii. Při používání různých menu se vám ze zvukové karty začnou ozývat libé zvuky, které jsou většině lidí známé z předávání Oscarů. Oproti minule recenzované *Encarta 96* počítač začíná využívat celou plochu monitoru, podle toho jaké rozlišení používáte.

MULTIMEDIÁLNÍ POHLED NA MULTIMEDIÁLNÍ CINEMANII 96. Když se rozhodnete, že se zrovna chcete kochat obrázky herců, jejich hlasy nebo dokonce máte zájem shlédnout celé pasáže známých filmů, tak je vám takováto toulka nabídnuta pod názvem „See, Hear, Watch". Hloubka multimediálního obsahu začíná rokem 1915, kde je foto z válečného filmu THE BIRTH OF A NATION. Čím výše stoupáte k současnosti roku 1996 se fota začínají přeměňovat z jednoduchých černobílých obrázků na barevné. Pro rok 1922 je tu zaznamenána celá videosekvence prvního hororu NOSFERATU, v tomto případě nepotřebujete ani zvukovou kartu, neboť se jedná o němý film. Kromě již zmíněných multimediálních úryvků se od roku 1927 objevuje dialog z filmu THE JAZZ SINGER. Dialogy jsou tu sice zpracovány jednoduchým, ale často matoucím způsobem. Zobrazí se vám fotografie a pod ní tlačítko na spuštění záznamu. Vše je sice moc hezké, ale matoucím jsem měl na mysli, že obrázek ve většině případů nesouvisí s dialogovou scénou. Další zvukovou kulisou v každém filmu je hudba, ale je samozřejmé, že jen u některých filmů to opravdu stojí za zmínku, a proto se tu můžeme setkat s hudbou resp. písněmi do roku 1934 (film GAY DIVORCE). Grafické zpracování je na velice profesionální úrovni, která rozhodně oči k pláči nepřivede. Kdybych měl zhodnotit kvantitu multimediálních sekvencí, tak upřímně musím říci: „Je jich tu habaděj." Přesné číselné vyjádření není sice tak úchvatné, ale každý si tu přijde na své. Filmových sekvencí se tu nachází 23 a jsou mezi nimi zařazeny Hvězdné války, Butch Cassidy a Sundance Kid, Amadeus a mnohé další. U přehrávání, jež probíhá velice plynule, musím vytknout velice malé promítací okénko, které se i při menším rozlišení příliš nezvětší. Oběť malého okna je ale za cenu plynulosti filmu celkem únosná. Hudebních záznamů (nalézá se zde i úvodní zpívaná melodie z filmu M*A*S*H) je tu 141, dialogů 171 a fotografií 1168.

ZÁKLADNÍ MOŽNÉ OVLÁDÁNÍ. Jako každá multimediální encyklopedie, v našem případě encyklopedie filmu, má určitou lepší či horší možnost selektivity. Když se probíráte databází lidí, můžete si zvolit z nepřeberného množství selektivních klíčů. Vaše požadavky mohou být například následující: Chci vyhledat muže, režiséra, německého původu. Po protřídění se vám na obrazovce zobrazí 33 jmen (číslo je uvedeno pro tento konkrétní případ), které jsou interaktivně propojeny z dalšími podrobnostmi. Takovýchto klíčů tu mohou být celé desítky, až se vám stane, že vám počítač oznámí: „Nikdo takový se v databázi nenachází" (tato zpráva je samozřejmě podána v anglickém jazyce). Po úspěšném hledání a nalezení se vám zobrazí dobře rozvrhnutá stránka. Levá horní část obrazovky je k dispozici multimediálním sekvencím resp. fotografiím. V článku, který je na zbytku obrazovky, je dost podrobný text o osobě, kterou máte vybranou. V horní části obrazovky si můžete vybrat, jaký text se má zobrazit např. seznam filmů, ocenění (je zde zahrnuto i na jaké ceny byla dotyčná osoba jen navrhnuta), názory a mnohé další položky. V textu jsou odkazy na různá místa tohoto CD. U známějších herců nebo hereček je fotografie z mládí, ale i aktuální, kde už jsou nějaké ty vrásky vidět. Pokud vám základní uspořádání obrazovky nevyhovuje, dá se její nastavení změnit pomoci čtyř předvolených rozložení a dokonce si můžete nechat zobrazit všechny odskoky, které jsou s prohlíženou složkou propojeny. Vyhledávat nemusíte jen herce, zvukaře nebo režiséry, ale dá se tu najít téměř vše o různých filmových tricích, postupech při vytváření filmu, filmových zkratkách a vůbec všechno co s filmem souvisí. Všechny informace o kinematografii z tohoto CD jsou rozděleny do 930 článků. Můžete tu najít co znamená zkratka FAMU, jakým způsobem se osvětluje scéna, jak se dabuje a mnohé další informace.

ROZŠÍŘENÉ NÁSTROJE. V *Cinemanii* je nástroj na vytváření vlastní knihovny. Využití je, když se dostanete na požadovanou stránku, můžete si zanechat odskok na toto místo. Takovýmto způsobem se dá vytvořit celkem obsáhlá databáze vámi favorizovaných složek *Cinemanie*. Funkce knihovny je opravdu výborná, jelikož když nečtete informace jen jedenkrát máte k dispozici nástroj, který svou rychlostí velice zefektivní vaší práci. Další funkcí, kterou mají všechny nové produkty *Microsoft Home*, je přijmutí nových informací přes modem ze sítě *Microsoft Network* resp. *Internet*. V zásadě se jedná o update. Nové informace se mají objevovat v síti každý měsíc což zajišťuje dostatečnou aktualizaci.

ZÁVĚREM. *Cinemanie 96* je opravdu povedený produkt a svojí kvalitou i kvantitou obsahu se rozhodně řadí na přední místo mezi multimediálními aplikacemi. Jediné co bych mohl vytknout je, že pojednává jen o filmech a ne i o seriálech. **—XIC**



návody

MAREK RŮŽIČKA

Shannara

Na úvod bych chtěl všem doporučit, aby tento návod použili jen v krajním případě a všechna problémová místa se pokusili vyřešit bez něj. Hra má neopakovatelný příběh, o který bych vás opravdu nechtěl připravit.

PÁR RAD PRO ZAČÁTEK. S každým si promluvte o všech tématech, která jsou vám nabídnuta.

Všechny knihy a listiny ve hře pečlivě pročtěte, aby vám neunikly žádné souvislosti.

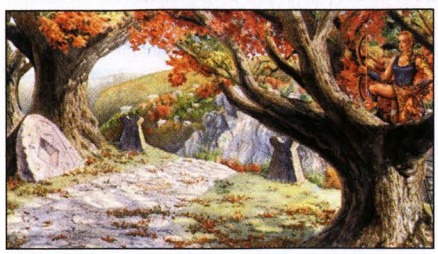
Pokud si nebudete s něčím vědět rady, promluvte si o tom se svými společníky. Často vám poradí jak dál.

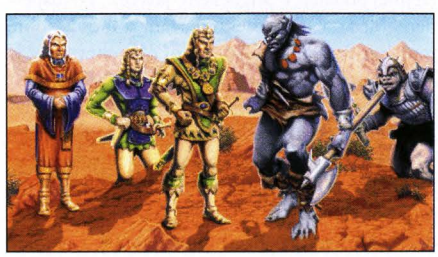
Všechny problémy jsou ve hře řešeny logickou cestou, a proto se nepokoušejte o nesmyslné kombinace mezi jednotlivými předměty.

SHADY VALE. U řeky vezměte váš zápisník, větvičku a rybářský prut. Prutem odhrňte velkou větev na stromě a prozkoumejte hnízdo, které se objeví. Do hnízda hoďte větvičku a seberte medailon, který spadne na zem. Zpoza kamene vyběhne zrůdka a napadne vás. Utečte z boje. Na pomoc vám přispěchá druid **Allanon** a zabije stvůru. Vysvětlí vám situaci a pošle vás do města **Leah** varovat zdejšího krále. Jděte na východ dokud nepotkáte **Shellu** zavalenou stromem. Posuňte kámen pod strom a osvoboďte ji. Darujte ji medailon. Společně pokračujte na východ až k řece **Rappahalladron** a tam zabočte na sever. Po chvíli překročte řeku a vraťte se na cestu na jihu. Cesta vás dovede až do **Leah**.

LEAH. Strážnému řekněte, aby varoval vojsko a vstupte do královského sídla. V králově ložnici vezměte hrníček a promluvte si s **Shellou**. Sejděte do přízemí, přečtěte si knihu na stole a seberte skříňku s vonnými bylinami (potpourri). Navštivte obchod s bylinkami a promluvte si s **Jonasem**. Ukažte mu hrníček. Dozvíte se, že král byl otráven. **Jonas** vás pošle pro ingredience, aby mohl uvařit protijed. Vezměte si zelený lektvar a jděte do zahrady. Lektvarem zalijte svídu (dogwood tree) a pak utrhněte vyrostlé kvítky. Znovu jděte k **Jonasovi**. Bude ležet zavražděný na zemi. Z rukou mu odeberte listinu s receptem na protijed. Venku řekněte strážnému o vraždě a vyptávejte se ho na okolnosti. Nyní jděte znovu ke králi. Vezměte pánev a uhaste jejím obsahem rošt. Seberte studené uhlí. U bylinkáře dejte všechny tři ingredience do hmoždíře, uvařte protijed a odneste ho králi. Promluvte si s králem a **Allanolem**. Opusťte sídlo a vyzpovídejte **Shellu**. U brány zjistíte, že nemůžete opustit město, a tak se zeptejte **Shelly** na jiný východ. Jděte do sídla a řekněte sluhovi, že na něj **Shella** čeká v knihovně. Použijte medailon na znak draka na erbu a utečte tajným východem. Jděte na severozápad až k cestě a po ní pokračujte až k řece. U převozu vás napadne **Shifter**. Zabijte jeho společníky a on posléze uteče. Prutem vylovte z řeky lano a **Shellou** střelte šíp do brzdy na druhém břehu. Nyní jděte stále na sever až do města **Tyrsis**.

TYRSIS. Hlídač vám řekne, že vás pustí do města teprve až se zbavíte zombíků. Jděte na lový konec hradeb a mečem usekněte jednu větev ze stromu. Přesuňte se na druhý konec hradeb a tam ťukejte na chatičku, dokud vám neotevře trpaslík dveře. Uvnitř mu nabídněte kus svého jídla. Dejte mu useklou větev a on vám z ní udělá louč. Dostanete se před vstupní bránu do města. Mluvte s hlídačem, **Shellou** a **Brendelem** tak dlouho, dokud vás **Brendel** neopustí a vy se dostanete dovnitř. Promluvte si se správcem a ukažte mu medailon. Jděte z centrální místnosti na východ, kde uvidíte ohnivou bariéru. Prozkoumejte ji a vraťte se. Jděte do knihovny, přečtěte knihu, prohlédněte si mapu a pokuste se otevřít kabinet. Správce otravujte tak dlouho, dokud vám kabinet neotevře. Uvnitř naleznete černou knihu napsanou **Stenminem**. Pečlivě si ji přečtěte a zeptejte se správce na tajnou místnost v trůním sále. V tomto sále nejprve posuňte svícen s koňskou hlavou, pak naolejujte lví hlavu a nožem otevřte lvovi tlamu. Klíčem, který najdete, odemkněte zámek na svícnu. Odhrňte závěs s drakem a jděte do tajné místnosti.





Zapalte vaší lucernu a pak svíčky. V zrcadle se objeví **Brona**. Až vás přestane ovládat, rozbijte zrcadlo mečem. Za sklem najdete dvě kadidla a za lebkou svitek. Svitek sešlete na černou knihu. Objeví se v ní další text. Přečtěte si ho a jednu stránku z knihy uříznete nožem. Jděte do centrální místnosti. Bude následovat dlouhé vysvětlování a omlouvání. U správce si vezměte ze zdi palcát. Ve vinném sklepě položte na zem palcát, kadidlo a stránku z černé knihy. Zapalte kadidlo a začněte číst černou knihu. Objeví se duch **Stenmina**. Promluvte si s ním a sešlete na něj z knihy kouzlo tříštění duše. **Stenmin** začne spolupracovat, a tak se ho zeptejte na způsob, jak zničit bariéru. Dozvíte se, jaké ingredience jsou k tomu zapotřebí. Ze země seberte prázdnou láhev a naplňte ji zkaženým vínem ze sudu. Nyní jděte ven, znovu na levý konec hradeb. Ze stromu utrhněte hrst lístků. U chatrče trpaslíka vyšplhejte na strom pro jmelí (Shellou). Lístky, jmelí a obsah skříňky s vonnými bylinami přidejte do láhve se zkaženým vínem. Vzniklou tekutinu vylejte na ohnivou bariéru. Uvnitř pokladnice bude ležet meč **Shannary**, naneštěstí rozlámaný. Dozvíte se, že meč **Shannary** může být znovustvořen pouze za pomoci čtyř magických předmětů, příslušících jednotlivým národům (Elfstones - elfové, Black Irix - trollové, Hammer of Power - trpaslíci, Magic Torc - gnómové). Z města jděte na severozápad do **Kernu**, kde se vám bude zdát další sen. Z **Kernu** sledujte cestu na sever až do elfího sídla **Arborlon**.

ARBORLON. Promluvte si s elfkou **Lessou** a pak jděte do hlavního sídla. Zeptejte se elfa **Daviona** na Elfstones a na audienci u prince. Přečtěte si pergamen na zdi, na kterém je napsaná báseň o runovém kameni. Musíte získat všech šest run, abyste mohli stvořit Elfstones. Jděte do dát, tak jí za žebřík nabídněte vaše lano. S žebříkem se vraťte k hlavní budově a vylezte po něm na střechu. V levém rohu se budou povalovat dva šindele. Vezměte si je a shoďte s komínu hnízdo na zem. Slezte dolů a jděte zatopit do kamen. Opět vylezte na střechu a na jeden šindel nechte vypálit znak ohně, který se objeví na komíně. Roztočte větrnou korouhev a naolejujte ji. Roztočte ji znovu a zakreslete si ji do zápisníku. Opusťte střechu a dejte **Brendelovi** druhý šindel a zápisník. Vyřeže vám do šindele runu vzduchu. Seberte žebřík a vraťte ho **Lesse**. Požádá vás za to, abyste doručili princi stříbrný prsten. Než půjdete za princem, vytvořte runu země. Otvor v kameni naplňte hlínou z pánve. Na zemi polijte kámen vodou a seberte ho. Obtiskněte kámen do hlíny a vzniklou runu země vyjměte. Nyní jděte k **Daviovi** a ukažte mu prsten. Pustí vás k princi, a ten vám dá pro změnu prsten zlatý, určený pro **Lessu**. Odneste ho **Lesse** a požádejte ji, aby vám od prince přinesla runu elfů. Všech šest run odneste do zahrady a položte je do runového kamene v pořadí, jak je napsáno na pergamenu. Získáte Elfstones. Jděte ho ukázat **Daviovi**, který se k vám přidá, jako zástupce elfů. Vraťte do fontánky runu se znakem vody a konečně odejděte s **Arborlonu**.

STRELEHEIM. Směřujte na severovýchod dokud nenarazíte na vody, a pak pokračujte východním směrem. Brzy narazíte na potyčku mezi člověkem, trollem a skupinkou zrůd. Přidejte se do boje a zrůdy pozabíjejte. Vyzpovídejte oba nové členy party a nechte se vést **Telsekem** až na podivné místo. Pokuste se projít, ale budete zavaleni kameny a přepadeni. Na **Shiftera** použijte elfstone a pak zmasakrujte zbylé potvory. Po souboji jděte do jeskyně. Rozsviťte lampu a malému elfovi ukažte dokument, který jste obdrželi před odchodem z **Arborlonu**. K **Black Irix** přivažte lano a vyjděte ven z jeskyně.

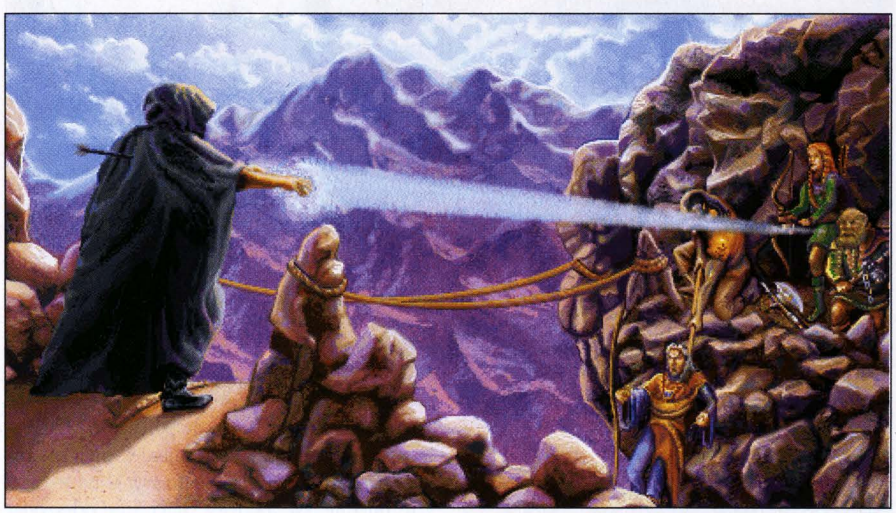
Opět se nechte vést **Telsekem**, který vás nyní dovede až na bitevní pole. Navštivte trollí tábor, kde vás neuvítají zrovna nejlépe. Z boje prchněte a nechte se zajmout. Abyste zachránili vaše přátele a **Telseka**, musíte přimět elfy, aby se zúčastnili boje šampiónů. Hlídači u elfího ležení ukažte dokument s **Arborlonu** a promluvte si s elfím králem. Přesvědčte ho, aby se boje zúčastnil a navrhněte mu, aby vybranou zbraní byly hádanky. Král k tomu přistoupí a začne boj. Hádanky budete luštit vy s **Telsekem**. První je prostá. Vylezte na plošinu nad oběma tábory a z ptačího hnízda seberte pírko. Pírko dejte **Telsekovi**.

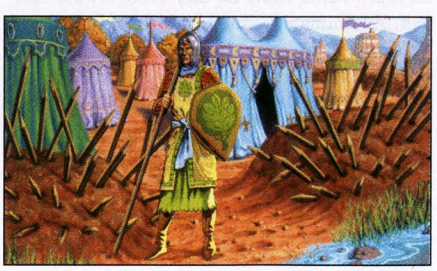
Odpověď na druhou hádanku je ryba, kterou musíte ulovit. Nejprve si dojděte do elfího tábora pro zkažené víno, které u sebe má **Brendel**. Víno dejte trollímu kuchaři a ten vám dá červy. Jděte ke strážci u elfího tábora, na háček na rybářském prutu nasaďte červa a chyťte rybu. Odneste ji elfímu princi, jako odpověď na jeho otázku.

Dozvíte se třetí hádanku. Znovu jděte za strážcem a promluvte si s ním o jeho sestře. Dále mu vysvětlete, že celá tato válka je jen nedorozumění, které má na svědomí **Brona**. Potom si vemte jeho štít. Nebude vám ho chtít půjčit, tak mu dejte do zástavy Meč Shannary.

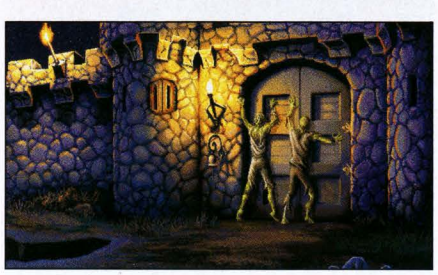
Telsek po vás bude žádat radu, jakou hádanku má položit. Nechte ho zeptat se na Elfstones. Vyhrajete tak souboj v hádankách, ovšem trollí král bude přesto chtít zaútočit na elfy. Najednou se objeví zrůdy přestrojené za elfy a trolly. Jejich zabitím se vám podaří usmířit elfy s trolly a přesvědčit je, že je nutné spojit se proti **Bronovi**.

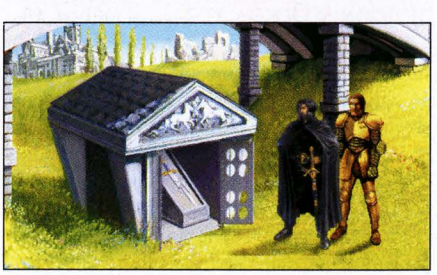
STORLOCK. Z tábora jděte na jihovýchod. Po chvíli dorazíte do soutěsky, kde vás napadnou zrůdy v čele se **Shifterem**. **Shiftera** zažeňte Elfstonem. Během boje bude smrtelně raněn **Davio**. Musíte ho dostat do gnómské vesničky **Storlock**, ležící daleko na jihu, kde ho budou schopni vyléčit. Až do **Storlock** dorazíte, promluvte si s gnómem. Poví vám, že léčivé jezero je znečištěné, a že prozatím vám nemůže pomoci. Z vesničky jděte na severovýchod k prameni





zahrady, odstraňte víno z brány a bránu zavřete. Naleznete runu se znakem života. Nyní jděte k fontánce. Do pánve, kterou má **Brendel**, naberte ze země vlhkou hlínu. Prozkoumejte fontánku a díru na jejím vrcholu ucpěte **Shellinýmšátkem**. Obdržíte runu se znakem vody. Navštivte **Davia**. Pošle vás na audienci k princi. Až se vrátíte, pokuste se rozdělat v kamnech oheň. Dozvíte se, že je ucpaný komín. Jděte za **Lessou** a vezměte si její žebřík. Nebude vám ho chtít





potoku. Najdete tam velmi zvláštní napůl mechanickou potvoru. Na jeden ze šípů namotejte **Shellin** šátek. Namočte tento šíp v oleji, zapalte ho a nechte ho **Shellu** vystřelit na potvoru. Až potvoru ubijete, vyzvedněte si **Davia** ve vesničce. Před odchodem se ještě zeptejte gnóma na magické předměty gnómů. Poví vám o Magic Torc (kterou hledáte) a o Helm of Command. Jděte na jih, prokličkujte mezi zrůdami a vlezte do Stříbrné řeky.

CULHAVEN. V **Culhavenu** vám bohužel nebudou chtít zapůjčit Hammer of Power a ještě k tomu ho někdo přes noc odcizí. Budete obviněni a uvězněni. Musíte najít pravého viníka. V hale si prohlídněte střepiny na zemi. Ve zbrojírně prozkoumejte krb, díru vedle krbu a křeslo. Popovídejte si se svými přáteli ve vězení a požádejte **Shellu**, aby vám podala rozbitý hrnek, který tam je ve výklenku. V hrnku najdete šerpu. Ukažte ji **Kilimu** a zabijte zrůdu, která z něho vznikne. Zbude po něm taška s klikou od krbu. Kliku strčte do díry vedle krbu a otočte ji. Z komína vypadne Hammer of Power.

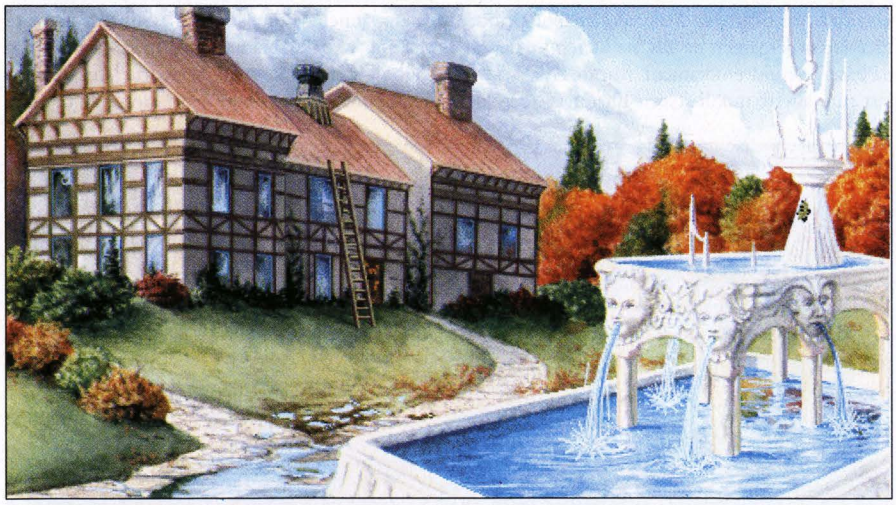
Nyní musíte pomoci trpaslíkům při obraně **Culhavenu**. Jděte k rybníčku a hoďte do něj kouzelný prášek od pána Stříbrné řeky. Použijte Elfstones ke zničení hráze. Bude následovat další souboj. Po něm se budete plavit na voru po řece daleko na západ, mimo dosah nepřátel. Až přistanete, jděte na sever až k **Dragon's teeth mountain.**

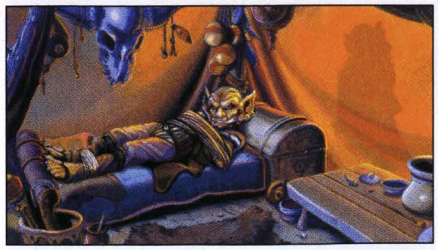
DRAGON'S TEETH. U propasti potkáte **Allanola**, stojícího na druhé straně provazového mostu. Přelezte na druhou stranu. Až se pokusí přelézt **Davio**, zjistíte, že tento **Allanol** je pouze převlečený **Shifter**. **Shifter** bohužel smrtelně raní **Shellu**. Abyste zachránili její duši, probodněte ji nožem a přečtěte formuli z černé knihy.

Přijdou zlí gnómové a zajmou vás.

Provaz, kterým jste svázáni, přeřízněte podpatkem (bootheel). Vezměte lano a prořízněte podpatkem stan. Jděte na západ a prořízněte další stan. Uvnitř najdete spícího šamana. Vezměte rituální dýku, šamanovi dejte roubík do úst, seberte mu Magic torc a svažte ho lanem. Při tom najdete svazek klíčů. Vraťte se do prvního stanu a odemkněte pravou truhlu. V ní najdete své věci. Znovu jděte k šamanovi, kterého mezitím zabil **Geeka**. S **Geekem** si promluvte a vyprávějte mu o Helm of Command. Společně s **Geekem** odneste levou truhlu z prvního stanu k poklopu. K truhle přivažte provaz a nechte **Geeka** otevřít poklop. Shoďte truhlu dolů a nechte tam slézt **Geeka** jako prvního. Ve sklepení za sebou zamkněte poklop. **Brendelem** hoďte kladivo do mřížky a nechte ho tam vlézt. Najde zvláštní krabičku. U velkých ocelových dveří otevřete obdobu klávesnice a strčte do ní krabičku. Klávesnici zavřete a otočte velkým kolem. Požijte Black Irix, aby měl **Telsek** dostatek sil a **Telsekem** otevřte ocelové dveře. Utečte ze sklepení.

VALLEY OF SHADE. Setkáte se s pravým **Allanolem**. Promluvte si s ním a jděte na sever k jezírku, kde dojde k znovustvoření Meče **Shannary**. S mečem se vydejte do pevnosti. U vchodu pobijte nepřátele a pokračujte dál bez **Allanola**. Použijte Black Irix, aby **Telsek** zatarasil postraní cesty. V další místnosti se naposledy setkáte se **Shifterem**. Při boji použijte Elfstones. Až **Shifter** vyřadí z boje skoro všechny členy družiny, nechte **Davia** použít Elfstones ještě jednou. Ze země vezměte kouzelný diadém, který vás vyléčí. Za dveřmi, odkud přišel **Shifter**, najdete propast. Vraťte se do místnosti, kde jste bojovali, znovu nechte **Telseka** použít Black Irix a vezměte velké dveře. Dveře hoďte přes propast. **Telsek** vás opustí, aby zdržel nepřátele. Dorazíte do pokladnice. Zbrklí **Geeka** spustí jednu z pastí a vy se ocitnete v kleci. Společně s **Brendelem** nadzvedněte klec. **Geeka** podleze a vezme si Helm of Command, což ho bude stát život. S **Brendelem** posuňte klec, přivažte k ní lano a spusťte se dolů. Ocitnete se ve velké pokladnici. Vylezte na sochu a pokuste se vyloupnout skleněné oko. Slezte dolů a nechte **Brendela** hodit na sochu kladivo. **Brendel** oko rozbije,





ovšem do místnosti přiběhnou tři zombie.

Zabte je, zataraste vchody poházenými poklady a vylezte na sochu. Dostanete se před samotného **Bronu**. Taste Meč Shannary. V následující vizi potkáte své přátele. Stačí jim odpovídat podle citu. Až celá vize skončí, zaútočte na knihu **Ildatch**. **Ildatch** zmizí a s ní i **Brona**. **Allanol** vám vysvětlí, že veškeré zlo bylo uloženo právě v této knize, která se pokoušela získat vás jako nového temného pána místo **Brony**.

Vychutnejte si závěrečné rozhovory a ukládání Meče na své původní místo.

THE END

—Marek

tipy a triky

PC

DUNGEON MASTER 2 - RADY A PORADY

Mnoho z vás se jistě podiví, proč zde nenalézá rozsáhlý návod, nýbrž jen několik málo odstavečků. Není to proto, že bych nebyl schopen návod napsat nebo proto, že bych byl líný, ale je tomu tak, jelikož si myslím, že *Dungeon Master 2* je hrou velmi jednoduchou a krátkou a psaní návodu považuji za zbytečné. Mám pro vás ale několik rad, které vám cestu ke konci hry ulehčí.

1. Kouzla se dají nalézt buď náhodně, nebo prohlížením kouzelných předmětů. Náhodné nalézání kouzel spočívá v postupném kombinování kouzelných run a sledování výsledných kouzel (pokud nějaká budou)

2. Pokud mají vaši kouzelníci plný „manasloupek" klidně si zakouzlete (třeba nějaký ten blesk, nebo lektvar). Tím se vaši mágové a priestové cvičí.

3. Ze začátku se vyplácí chodit na lov „ještěrů", kteří vám dají dostatek jídla, ale také vám vycvičí vaše válečníky. Později je výhodné zabíjet loupežníky se sekerami, kteří vám ty sekery po sobě zanechají. Takovéto skupinky „výhodných" potvor se dají nalézt téměř všude.

4. Pokud si vyhlédnete nějakou velmi drahou zbraň či část brnění a nemáte na ni dostatek peněz je možné si je vydělat, a to několika způsoby:

a) OBCHODOVÁNÍM. V zemi Zalk je totiž více obchodů v nichž si stejných věcí váží různě. Proto je výhodné zjistit ceny v každém krámku a živit se převážením zboží.

b) SBĚREM A PRODEJEM. Na daných místech se vyskytují zajímavé (sebratelné) rostlinky. Ty je možno utrhnout a prodat za leckdy velmi slušný peníz. Finta je však v tom, že tyto rostliny po nějaké době dorostou a vy můžete proces opakovat.

c) VÝROBOU A PRODEJEM. V jednom speciálním krámku na Jih od Skullkeepu (pozor je velmi dobře ukryt) se nalézá kouzelný obchodník, který vykupuje lektvary. Vám tedy stačí dostatek lahviček, které mimo jiné prodává, schopný priest a můžete začít s výrobou. Nemusím při tom zdůrazňovat, že se tím dotyčný priest bude zdokonalovat.

d) ZABÍJENÍM A PRODEJEM. Většina příšer v **Dungeon Masterovi 2** je smrtelná. A pokud je zabijete něco z nich zbyde (z některých). To „něco" pak můžete prodat. Buď výhodně nebo nikoli - záleží na vaší oběti.

5. Platí pravidlo: Oplechovaný hrdina - pomalý hrdina.

6. Platí ještě jiné pravidlo: Pomalý hrdina - mrtvý hrdina.

7. Z toho vyplývá, že oplechovaný hrdina je mrtvý hrdina, ale ne naopak. Musím vás však upozornit na to, že to není až zas taková pravda, a proto si hrdiny trochu oplechujte. Velmi výhodné je pořídit si Fire Poleyn, brnění na nohy, které zvyšuje nosnost.

8. Neútočte na stráž v krámech, nemá to cenu. Ještě se mi nepovedlo ji zabít a to jsem do ní nasypal takových blesků a šípů, že by musela vypadat jako pečený ježek.

9. Pokud nebudete stíhat souboje, vypněte si turbo. Počítač se tak jistě zpomalí.

10. **Dungeon Master 2** je sice hra, která se dá dohrát za víkend, ale jestli vám můžu radit, spěte mezi tím trošku, určitě vám to neuškodí.

—Mrkvoslav Pytlík

WARCRAFT: zadejte hlavní kód, který cheat-mód aktivuje, ten zní :

CORWIN OF AMBER

POT OF GOLD - přidá 10 000 zlata a 5 000 dřeva

EYE OF NEWT - kouzelníci mají všechna kouzla

SALLY SHEARS - zobrazí se celá mapa

HURRY UP GUYS - zrychlí se čas

DARK FORCES:

LAPOSTAL - dodá všechny zbraně s plnou municí, energii štítů a života

LAIMLAME - NESMRTELNOST

LANTFH - teleport, můžete se teleportovat na jakékoli místo na mapě

LAPOGO - pád z výšky Vám neubírá energii

LACDS - odhalí celou mapu i s tajnými místy a lokacemi

LASECBASE - mise 1
LATALAY - mise 2
LASEWERS - mise 3
LATESTBASE - mise 4
LAGROMAS - mise 5
LADTENTION - mise 6
LARAMSHED - mise 7
LAROBOTICS - mise 8
LANARSHADA - mise 9
LAJABSHIP - mise 10
LAIMCITY - mise 11
LAFUELSTAT - mise 12
LAEXECUTOR - mise 13
LAARC - mise 14

AMIGA

ALIEN BREED 3D - KÓDY DO LEVELŮ

Level 01 - The Gate -
KLLKFFFFNFFNFFFF
Level 02 - Storage Bay
COMFENFJFFFFFFFF
Level 03 - Sewer Network
ECGOBDELJGFPFFFF
Level 04 - The Courtyard
KPKOAKOOBFEPBCGF
Level 05 - System Purge
NLKCJEOOICPFDIOF
Level 06 - The Mines
HGICINOOBHMPPNFN
Level 07 - The Furnace
KCAMIDOPGAONHNHN
Level 08 - Test Arena Gamma
PPKKMOOLBHHLJAFJ
Level 09 - Surface Zone
DDKONFPPDAGFEFEF
Level 10 - Training Area
JGKEDJOOMGPAJAJF
Level 11 - Admin Block
NAIOHGPOLNFGNGEP
Level 12 - The Pit
DNIGGPOKDPNEBEMM
Level 13 - Strata
OBIMOFPLJGEBJLMB
Level 14 - Reactor Core
OOKOOJPPPNHFAAAA
Level 15 - Cooling Tower
LKKOPHPPCHNNKLNJ
Level 16 - Command Centre
MPCELOOLPFFPBDFH

A JEŠTĚ PÁR TIPŮ: napíšete-li jako poslední čtyři písmena kódu kombinaci JIJI, získáte po okraj nabité pušku, plasma gun a raketomet!! Třetí písmeno od začátku indikuje stav energie, ale tady se musí víc exeprimentovat. Třeba „I" je energie na 75 %, ale nefunguje to vždy. **—Joe**

LOLYPOP - CHEATY

Level 2 - Underground - DNL4JI
Level 3 - Rainy Forest - DMZAPR
Level 4 - Spook Ville - DN78ZJ
Level 5 - The Mansion - LI670X
Level 6 - The Dreamland - LJ8495
Level 7 - Frosty Land - G30CIS
Level 8 - Candy Hall - G4X12C

—Lewis

SUPER STARDUST: Cheaty do všech úrovní hry:

BGSQAAAACET
LEARNTOPLAY
CBSUUAAAFVF
YOUARESOSAD
DBSUVVAACSW
ECSUQXRWAJB

ALIEN BREED II: Tyto kódy zadejte jako vstupní hesla:

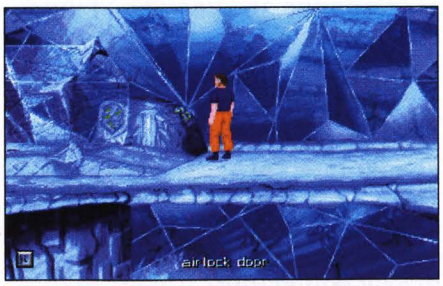
000000 deset životů
378829 padesát klíčů
736363 50.000 kreditů

—Kevin

platforma: PC-CD

recenze viz Ex.53

The Dig

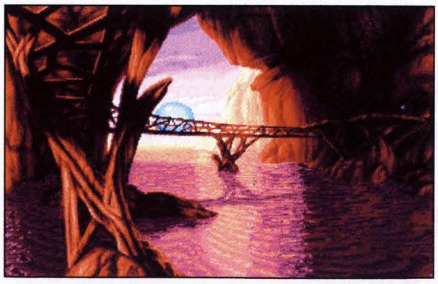


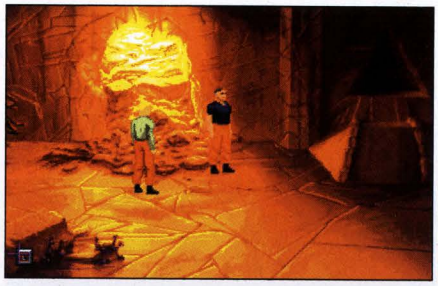
MIREK KOPECKÝ

VESMÍR. Po té, co se znuděně vyprostí kapitán Lowe a jeho společníci z lodi, si prohlídněte modul (The Pig). Zajeď do svého inventáře a klikni na *Pen Ultimate*, v němž se nalogujte mezi vaše kolegy. Promluv si s **Mille** o létajícím modulu. **Mille** pomocí mini-jeřábu ukrytém v raketě vyhodí modul do prostoru. Jakmile se ocitne modul v prostoru, zběsile po něm klikněte myší a společně s ostatními se dostanete k asteroidu. Vaším úkolem je zde na tomto asteroidu položit dvě nálože, nálož „alfa" a nálož „beta". Tyto super výbušniny najdete ve schránce ukryté v létajícím modulu. Dále tu najdete sbíječku *(Zero Gravity Digger)* a krumpáč, který Vás ostatně bude doprovázet celou hrou. Asteroid si rozdělme na kvadranty. V kvadrantu 2 sbíječkou odstraňte výčnělek a do něj zasaďte nálož „alfa". Tu musíte potom aktivovat červeným klíčem ve vašem inventáři. Vraťme se do „space" a vyjeďme vstříc třetímu kvadrantu. Zde odvalte kámen rýčem a položte na místo, kde ležela nálož „beta". Po zajímavém extempore doleťte zpátky k raketě. Nalogujte se do *Pen Ultimate* a promluvte si s **Bordenem** o náložích popř. o létajícím modulu. Za malou chvíli bude celý asteroid explodovat a vy se zjevíte někde v hluboké temnotě asteroidu. Jdeme na věc. Sbíječkou *Zero Gravity Digger* vykopejte tři místa označené jako *Odd Projection.* Kovové desky odsuňte a tu největší si nechte nakonec. Ta jediná je natolik velká, že do ní můžete vplout. Urychleně se vydejte do škvíry hlásící se pod jménem *Pedestal.* Uvnitř zaostřete vaše zorné pole na geometrický útvar ve stěně, do něhož poskládejte všechny kovové desky pohozené okolo. Chvilka strpení... a hurá na opuštěnou (?) planetu vetřelců.

NEZNÁMÁ PLANETA. Po prvním aktu to byla hračka, teprve teď to bude pěkná fuška. Oprašte si kostýmky a hurá ke třem otazníkům. Pro upřesnění uvedu místo, na kterém jste se ocitli na začátku v této planetě, jmenuje se DAIS. Z DAIS vyjděte ven z obrazovky a jděte k otazníku zcela nalevo. Tady přijdete na to, že tu kdysi ztroskotala jakási loď, nejspíš syndikát „UFO" a tudíž budete hodně těžce polikat sliny, neboť Vám nedá spát myšlenka o pravděpodobném výskytu vetřelců na neznámé planetě. Inu nebojácně vejděte do obrovitého tělesa a v centru nastávající místnosti zatáhněte za drát visící kolmo dolů ze stropu. Zjeví se zlý duch, který Vás bude ještě v mnoha částích hry neúprosně strašit. Můžete se na něj klidně vybodnou, jelikož je naprosto neškodný. Hbitě se tedy zcivilizujte a seberte pohozenou žlutou tyč sloužící jako klíč. Nespustit z ní oko, jasné?! Truhlu na okraji zdi otevři a vyndej z ní modrý detektor. Vraťte se zpětně ke třem otazníkům, pro změnu navštívíme otazník uprostřed. Nelekněte se prosím tamních krysoježců, či co to vlastně má být. Zorientujte se a vykopejte rýčem hrob, v jehož útrobách naleznete kel a čelist. Ostatní nechte a být a jděte k poslednímu otazníku, kde použijte detektor a na označeném místě vykopejte čím jiným než rýčem jámu. V jámě naleznete náramek. Tento náramek je nezbytný k tomu, abyste se mohli dostat do prostorů observatoře, tak na něj rovněž dávejte bedlivý pozor. S menším odhodláním se vypravte do **DAIS.** Vykopejte zde díru na místě hlásícím se pod názvem *„small hole".* Tuto jámu musíte rýčem zvětšit, přičemž se propadnete do podzemí. Bude to stát ale jednoho z vašich kolegů život. Tím nešťastlivcem, kterého zavalím kameny bude **Brink.** No a vy tradičně zůstanete na všechno sami. Co se dá dělat. Hned napříč najdete první kovovou desku. Tu strčte podle známých pravidel do geometrického útvaru uloženém ve sloupu hned napravo. Vedle desky najdete v pořadí Vaši už druhou tyč, tentokrát v barvě růžové. Postupujte pořád doleva až narazíte na *„dark tunel".* Váš kurzor se ovšem s plnými obrátkami natočí na jih, kde se blýská nápis *„rampa".* Běžte tedy na rampu a sestupte nexem směrem dolů. Na samém konci nahlídněte šikmo přes okraj. Shlédnete dosud největší generátor na této planetě. Všimněte si prosím nepatrné čočky úplně vlevo dole. Něco tu zavádí. Čočku musíte navigovat tak, aby svírala s levým parskem určitý úhel. Sám to asi nedokážete. Hned po vaší levici se rozkládá zařízení „kontrol panel". V tomto panelu nastavte **5x** fialovou, **2x** žlutou a **jednou** červenou tečku a opusťte panel. Opět po vaší levici je *„triangular button".* Přibližte se k němu a zmáčkněte ho. Ze shora se zřítí do propasti s generátorem malý létající robůtek, který celou záležitost napraví a ihned bude hej. No nerad bych celou záležitost podceňoval, a přeci jen. Robot fokální čočku pouze sebral, v tento okamžik ji musí umístit na daný paprsek. Opakujte předešlou činnost. V panelu nastavte **5x** fialovou, **5x** modrou a **1x** červenou barvu a exitem opusťte panel. (hejbněte kostrou, trvá Vám to nějak moc dlouho). Stlačte *„triangular button"* a vyčkejte. Robot umístí čočku na správné místo a je po všem. Ještě než se vrátíme zpět do tunelu, odvalte kvádr vedle schodů (je to viditelný výčnělek) a seberte modrý krystal. Vstupte pomalu do tunelu. Dveře hned nalevo budou první, které Vás po zadání kombinace z růžové tyče pustí dál. Vedle dveří se nachází panel. V panelu jsou čtyři geometrické útvary. Vy je musíte podle barvy a obrysu správně srovnat do řady. Pomůže Vám k tomu růžová tyč, což je de-facto klíč. V inventáři použijte lupu na tyč a ouha, rozuzlení problému nabylo sladkých představ. Na tyči je zobrazeno rozmístění všech geom. těles. V panelu je srovnejte podle tyče a dveře se otevřou. „Open sesame" whow!! Nepanikařme z toho a přivolejme zajímavé metro stlačením buttonu *„tram call".* Nasedněte do metra. Přeji příjemnou cestu.

MUZEUM, SETKÁNÍ S MAGGIE. Dveří okolo si zatím nevšímejte. Po té, co sejdete ze schodů běžte nahoru. (první dveře vedle chodů jsem chtěl zprvu otevřít, zkoušel jsem to holýma rukama i pomocí rýče, dveře nejdou otevřít, nedělejte si z toho hlavu, neboť za pár minut půjdeme obživit **Brinka**, jehož nadprůměrná síla Vám k tomu dopomůže, to je ale „future" a tak se soustřeďte raději na čerstvě zadaný úkol). Objevíte se na břehu moře. Jděte k moři a vychutnejte si nepříjemnou smrt obojživelníka, který v ten okamžik sloužil jako potrava pro obrovitou lochneskou příšeru. Seberte se a běžte stále nahoru. U zajímavého zařízení *„strange device"* Váš výšlap končí. Nastavte u *„strange device"* páku „lens" do správné polohy a v nitru panelu mačkejte šestiúhelník tak dlouho, dokud z daného bodu se nevztyčí kolmice, světelný most. Vejďete do dveří a seberte tabulku a zelené krystaly života. Prohlídněte si všechny čtyři displeje a před vchodem do muzea vezměte již třetí tyč, barvy červené. V muzeu si pokecej s **Maggi.** Nesrozumitelný dialog zakončíte hádkou s Maggi. Žádný trapas. Otočte se o 180 stupňů a hybaj ven. A teď bacha, hezky se provětráme. Naše menší túra nás zavede zpátky až k **Brinkovi.** Použijte krystaly života na **Brinka** a skutečně, **Brink** vstane z mrtvých. Nalevo od zářícího sloupu jsou další dveře. V panelu použijte kombinaci červeného klíče. Dveře se otevřou, avšak do jejího zákoutí se zdaleka ještě nevydáme. Seberte **Brinka** a jděte dveřmi do muzea nacházejících se nalevo od tunelu. Přivolejte metro. Sestupte po schodech a pošmákněte si na dveřích, které předtím nešli otevřít. Rambo **Brink** Vám dveře pomůže otevřít. Za dveřmi se nachází vana (?), na jejímž dně se třpytí stovky zelených krystalů. Nezapomeňte na zemi sebrat kanistr. Jděte k moři. Scéna s lochneskou se bude opakovat. Jenžee, **Brink** je takovej posera, že se strachy málem....no a skončilo to jeho útěkem. Jak přelstít lochnesku, aby Vám pořád nekazila cestu do podmořské jeskyně? Já vám to vyklopím. Prozkoumejte kosti zemřelého obojživel-





níka. Dám Vám kontrolní otázku. Něco jako malý výňatek s hint-booku: Co byste dělali, kdybyste měli zabít lochneskou příšeru a sami na ni nestačili? Máte kanistr, krystaly života. Poradím, že musíte poskládat kosti členovce podle obrysu na druhé straně břehu nacházejícím se na místě pod jménem *„fossile"*. Napovím ještě, ten kanistr slouží jako výbušnina!!! Rozuzlení : jakmile složíte kosti členovce dle obrysu, vložte do jeho hrudi kanistr a celý proces zakončete obživením obojživelníka. Ten vstane z mrtvých stejně čile jako **Brink**. Lochneska po tomto ubohém členovci skočí jako kočka po myši a ponoří se s kořistí pod hladinu moře. V její tlamě tentokrát není oběd, ale nálož. Po té, co stiskne čelisti si definitivně zpečetí osud. BUM! Cesta je volná. Hupky šupky do vody a hybaj do jeskyně. V jeskyni naleznete druhou kovovou desku a oranžovou tyč. Vraťte se zpět do jeskyně a zasaďte do výklenku druhou kovovou desku. Od vchodu od jeskyní se dejte doleva a kombinací geom. těles oranžového klíče otevřete dveře. Známým způsobem přivolejte metro... Vystupte z metra a vyjděte až na vrcholek hory. Obrovských vln se nemusíte vůbec bát. Přeskočte menší prolákllinu a balvan. který se vztyčuje nad prolákllinou sundejte rýčem. Umožní Vám tak bezpečný návrat zpátky bez jakékoliv újmy. Jděte nadále rovně nahoru, kolem vodopádů až do jeskyně, kde seberete modrou tyč. Vedle vodopádů si všimněte zařízení *„strange device"*, v němž vztyčíte další světelný most. NApravo od tohoto zařízení se rozmisťuje *„plateau"*, ihned tam vejděte. Tady to bude menší sacramento. V místnosti seberte kostrč, železnou tyč, rouru a desku do kontrolního panelu. Nahlídněte do puklin „hole" ve skále. Z nich najednou vylítne divné stvoření, jenž mimochodem vlastní velmi důležitou součást do panelu. Bez ní by nešli otevřít brány do observatoře. Vy musíte zkonstruovat past. Dvojím kliknutím vezměte do rukou největší tyč a zahákněte ji o starověké kolo, přičemž ještě dříve, než-li jí tam strčíte musíte do kola narvat rourku. Gigantickou tyč podepřete malou tyčí, na konec gig. tyč spojte s kostrčí. Malého spratka krysoježka nalákejte z leva doprava tak, aby se pochopitelně dostal do pasti, v níž bude po naražení do malé tyče nešťastným hostem pod kostrčí. Jakmile se dostane tam kam patří ho musíte znovu osvobodit tím, že na něj použijete magický náramek. Krysoježek znova uteče. Tentokrát už navždy. Ufff, máme ho z krku. To malé stvoření dřív, než se nadějete uteče do praskliny ve skále nalevo od pasti. Utíkejte za ním, vykopejte jámu v prasklině a vlezte do ní. Pomocí detektoru na místě *„tracked spot"*. Konečně vykopejte poslední jámu v tomto aktu a popadněte zařízení. S ním běžte ke dveřím observatoře (napravo od pasti). Zařízení strčte do panelu od dveří od observatoře a přikryjte panel kovovou deskou, kterou jste v předchozí části v této místnosti našli. Uvnitř observatoře seberte zelený klíč a třetí kovovou desku, s nimi vemte i dva křišťály, zlatý a stříbrný. Na stropě si všimněte světla. Na světélko použijte zlatý krystal. Tímto krystalem nastavte dva měsíce tak, aby svrchní překrývala spodní. Mimochodem jsou to měsíce planety, na které se nacházíte. Jděte do řídícího centra a zasuňte do děr modrou tyč. Posouváním tyčí rozsviťte zhasnutý krystal. Až bude vše hotovo vraťte se do jeskyně, kde napravo od svítícího sloupu běžte otevřít dveře. Přestože zadáte správný kód, dveře se neotevřou, nemají dostatek energie. Přepněte se do inventáře a klem vypáčte panel. Do něj zahákněte drát, konec tohoto drátu spojte s jiskřícím objektem dole. Dveře se otevřou a vy tentokrát razíte do *„map centra"*. Zajdi do *„map centra"* a pomocí kódu červeného klíče otevřete hrobku. Po té opravte porouchané zařízení *„strange device"*. Pod panelem je řídící zařízení tohoto systému, v němž spojíte paprsky se všemi diamanty. Vztyčte světelný most. porouchaným strojem se v jejím centru nachází podstavec, pomocí kombinace červeného klíče odsuňte hrobku. Běžte do observatoře a dva měsíce opět překryjte tak, aby svrchní stínil tomu spodnímu. Na otvor ve skále bude dopadat paprsek z nebe. Běžte dolů k hrobce a na trojúhelníkový podstavec ťukněte, sjede dolů. Dejte se doleva až k zablokovaným dveřím. NA hromadu kostí klepněte kurzorem a zrodí se zázrak, ten zázrak Vám může silně ublížit a tak pomocí krystalů života obživte mrtvého psa, jenž Vám zachrání krk. Na otvor vpravo od dveří použijte žlutou tyč. Projděte chodbami a postupujte až k zářící pyramidě. Na panel v pyramidě použijte opět žlutou tyč a pyramida zmizí. Na podivného draka použijte zelené krystaly, drak na Vás začne mlít nějakým divným hlasem nějaký divný řečičky. Oslovte pomocí *Pen Ultimate* **Maggie**, aby Vám s touto svahilštinou mohla pomocí, ta je ale v pěkným maléru a na to, abyste ji mohli osvobodit jste příliš krátký a ke všemu budete tedy potřebovat **Brinka**. Jeďte na ostrov s hrobkou a postupujte stále doprava. Na samém vrcholku najdete **Brinka** uvězněného do nějaké divné věci. Promluvte si s ním. Z rozhovoru je znát, že do čista zpanikařil. Zamiřte svůj zrak na krystaly v **Brinkově** objetí. Běžte o místnost zpět a svítilnou probuďte netopýry. Ty se splaší a **Brinka** doslova vykolejí z jeskyně. Na místo, kde se nacházel **Brink** jděte a seberte zásoby krystalů. Pouze pod hrozbou jejich likvidací přesvědčíte **Brinka**, aby Vám šel pomoci **Maggie**. S **Brinkem** se vydejte na ostrov „s mapou". Jděte doprava nahoru do jeskyně, v níž naleznete **Maggie** lapenou v síti. Pokecejte S **Brinkem**. Ten se pokusí odlákat zrůdu a vy mezi tím nenápadně odkráčejte na západ. Vyšplhejte na vodopád a z něho povalte na desku kámen. Kámen dopadne na příšeru a ta chcípne. **Brink** je se svým úkolem zjevně nadšen a ve vaší nepozornosti Vám sebere krystaly a uteče. Jdi na zajímavou světelnou pláž a tabulku, kterou jste našli v muzeu dejte **Maggie**. **Maggie** otevře tajuplný vchod na neznámý ostrov. Vezměte poslední čtvrtou desku. Aby jste nic neprošvihli běžte je ji zasadit do panelu. Tady jeden zákys. Poslední desku můžete do panelu zasadit pouze s **Brinkovou** pomocí. Vraťte se na ostrov, kde se nachází observatoř a za vodopády zahněte doprava. Chudák **Brink** strčil ruku do štěrbiny, či co. Vy ji musíte čelistí uříznout. V jeskyni pak do posledního výklenku dejte čtvrtou desku a posledními dveřmi otevřte dveře, za nimž přivolejte „poslední" metro.

LABORATOŘ. V panelu zcela dole chybějí tři nepostradatelné části. Jděte na sever kde odstraníte hnízdo a panelem rozsviťte konečný most. V muzeu v hrobce oživte mrtvolu krystaly života, jenž se povalují kolem. Zeptej se mrtvoly na chybějící tři části a pokecem o jakýmsi oku ukonči hovor. Mrtvola ti dá další modrou tyč. Běžte s ní do „map centra" a pomocí kombinací modré tyče zadejte kód. V pláži bez svítících světýlek seberte chybějící část a běžte zpátky do laboratoře.

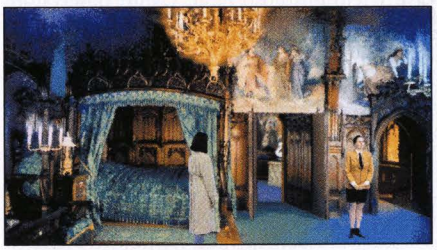
FINIŠ, ENDE, KONEC, ŠLUS! Zmetek **Brink** tě již netrpělivě očekává v laboratoři. Celý zfetovaný Vám ukradne krystaly, které jste mu jen tak pro informaci sebrali vy. Chybějící část od panelu do něho zandejte a znovu jej vyjměte. Poslední část dejte **Brinkovi** v hrobce nacházející se v jeskyni. Tuto část zasaď do relikvie. Seber **Brinkovi** krystaly a část do panelu a spěchejte zpět do laboratoře. Chybějící část s krystaly zasaď do panelu a svůj čin ohlaste **Maggie**. Nevím proč, ale tímto rozhovorem vaše spolupráce končí, jelikož **Maggie** zemře. Po světelném mostě nahoře běžte až k „oku". Vchod do „oka" hlídá pes, kterého se zbavte tím, že vypnete světelný most a pes spadne do věčných mrnic. Abyste mohli jít do „oka" musíte znovu zapnout most a cesta je volná! Portál tě už netrpělivě očekává, nashledanou u příštích návodů. **—KEVIN**

A Gabriel Knight Mystery
The Beast Within

TOMÁŠ SMOLÍK +
MARTIN MRÁZ

platforma: PC-CD

recenze viz Excalibur 53



Aniž byste se hnuli od počítače můžete si prohlédnout několik kulturních památek Bavorska. Toto je zámek Neuschwanstein.

Váš právník, jednak vám překládá z němčiny do angličtiny a jednak pro vás zajišťuje poštu od Grace.

Pár slov úvodem. Jakmile získáte nový předmět pořádně ho prozkoumejte. Když si máte s někým promluvit, mínním tím, abyste vyčerpali všechna témata. V návodu bude uvádět jen ty důležitější akce a lokace, jinak ale stejně koukejte na všechno, odměnou bude třeba hezký SVGA obrázek. To by bylo vše, vzhůru na Gabrielův vlkodlačí případ.

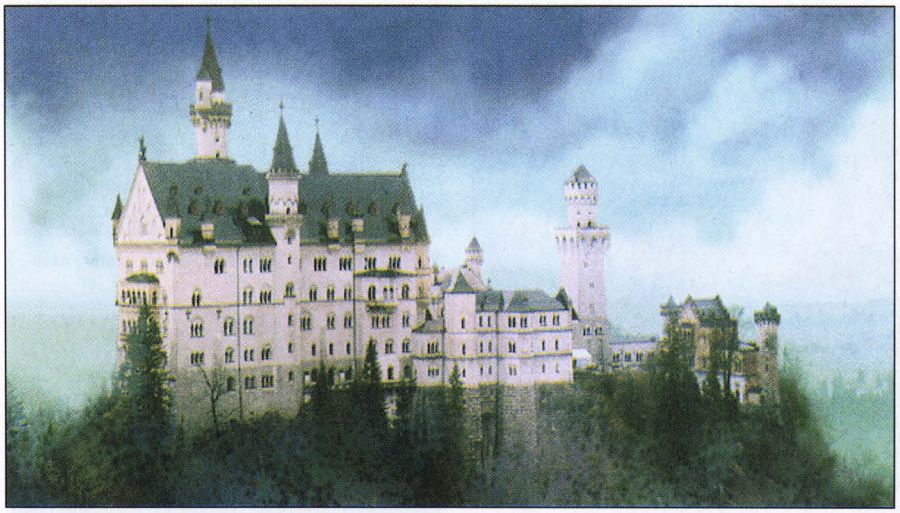
KAPITOLA 1. Podívejte se do tašky a seberte z ní vše co se dá. Přečtěte si noviny. Prohlédněte si lístek u dveří, u zrcadla vezměte klíče od auta a vyjděte ven. Jděte doprava k padlému kmeni. Klikněte na něj a podívejte se vlevo pod něj. Prozkoumejte stopu, vraťte se k domu a vejděte do místnosti nalevo. Z police vemte cement, Gabriel pak vytvoří směs, kbelík odneste ke stopě a udělejte její otisk. Až kbelík pak umyjete vraťte se otisk seberte. Pak přejděte dál k lesu, kousek od Gabriela najdete trochu vlasů, seberte je. Zpátky k autu, použijte na něj klíče. Na mapce zvolte policejní stanici (**Prinzregentenplatz**). Až vás vyhodí, jeďte do zoo. Podívejte se na tabulku o vlcích a pak na vlky samotné. Otočte se zpět, přijde **Thomas**, krmič vlků, promluvte s ním. Pak zajděte vlevo do kanceláře **Dr.Klingmanna**. Promluvte s ním. Nyní jděte na nějaké klidné místo, následuje zákys číslo jedna. Zvolte „diktafon menu". Kazetu s rozhovorem s **Dr.Klingmannem** nahrajte na stranu A, prázdnou kazetu na stranu B a zvolte **Splice**. Musíte vybrat určitá slova a vytvořit z nich tři věty a to takto:

„THOMAS?" „HERR" „DOKTOR" „KLINGMANN" „HERE." „SHOW" „OUR" „WOLVES" „TO" „MR." „KNIGHT".

Zvolte transfer a zpět do zoo. Vejděte do **Klingmannovi** kanceláře. Doktor je vedle, takže můžete všechno prohledat, zejména kabát na věšáku. Použijte získanou kazetu na vysílačku na stole. Vraťte se k vlkům, Thomas na vás bude čekat a zavede vás k nim. Podívejte se na vlka, jeho známku a jeho čumák, seberete tak trochu jeho chlupů. Zoo máte za sebou, zpět na farmu. Papírek, jenž jste vzali z **Klingmannova** kabátu, si prohlédněte pomocí zrcadla. Zajeďte na **Marienplatz**. Doleva, do budovy, podívejte se na vizitky a vejděte. Promluvte si s vaším právníkem, **Harrym**. Získáte dvě adresy. Zajeďte na universitu. Chlupy, vlasy a otisk dejte Michaelovi (tamní pracovník). Zkuste odejít, získáte potvrzení o vašich důkazech. Vraťte se na farmu, ve vnitř klikněte na dopis na stole, napíšete dopis pro **Grace**. Zpět na **Marienplatz**, tentokrát jděte úplně doprava a vejděte do ulice **Dienerstrasse**. Přes ulici je poštovní úřad, použijte dopis na dveře. Pak se dejte dál do ulice. Přejděte k číslu 54 (lovecký klub) a vejděte. Vrátný **Xavier** po vás bude chtít rodokmen. Vraťte se k vašemu právníkovi a požádejte ho o to. Zpátky do klubu a předložte váš rodokmen. Baronem **von Glowerem** budete pozván dovnitř. Následuje závěrečný filmeček první kapitoly.

KAPITOLA 2. Zkuste otevřít dveře do knihovny, nejde to. Sejděte dolů a promluvte si s **Gerdou**. Vyjděte ven, prohlédněte si auto, je zamčené, vraťte se se, proberte to s **Gerdou** a pak sejděte do městečka. Úplně napravo je vchod do místního hostince. Vevnitř si prohlédněte všechny obrazy a promluvte s hostinských **Huberem**. Přejděte do kostela, s farářem si moc nepokecáte a tak vejděte do krypty. Prohlédněte si všechny katafalky, zejména **Wolfgangův**. Na náměstí jsou za kašnou dvoje dveře, zaklepejte na ty levé a promluvte se starostou. Zpátky na zámek do vašeho pokoje. Pod krbem je bednička s nářadím, vezměte z ní šroubovák. O obrazovku výše použijte šroubovák na díru v krbu. Ve skříni se otevřeli tajné dveře, vejděte. Doprava do **Gerdina** pokoje. Podívejte se na fotku Wolfganga. Po té otevřete dveře do skříně, podívejte se na její šaty a vezměte klíč. Znovu otevřete skříň a vstupte do tajňáků. Dolů po schodech. Porozhlédněte se, zejména na růže. Zpátky do ložnice. Odemkněte dveře do knihovny. Uvnitř prozkoumejte knihovnu. Vejde **Gerda**, vy ji seřvete, odejde. Prohlédněte nově získané předměty (dvě knihy a dopis). Sedněte si ke stolu a pomocí vizitky zavolejte profesoru **Barclayovi**. Ve vesnici si znovu promluvte se starostou, pustí vás do vězení. Tam si prohlédněte vše co se dá. Znovu pokecejte se starostou, dá vám zprávu pro faráře, Odevzdejte mu ji, za chvíli vám přinese balíček. Starosta vám pomůže přeložit všechny listiny z balíku. Znovu si jděte promluvit s hostinských. Zpátky prozkoumat knihovnu. Nově získanou knížku si přečtěte a po té napište Gabrielovi. Balík odešlete (hádejte kde). Hotovo, jedeme dál.

KAPITOLA 3. Přečtěte si dnešní noviny (vlastně tehdejší, ale to je jedno). Podívejte se na vizitku barona **von Glowera**, jeho dům se objeví na mapce tras metra. U právníka si vyzvedněte balík od **Grace**. Otevřete ho a přečtěte si dopis. Promluvte s **Harrym**. V hodinářství si kupte kukačky (které vydávají zvuk jako klepání), zaplaťte a jděte k klubu. Spatříte tam policejní, běžte se podívat. Papír o důkazech z university použijte na komisaře **Lebera**. Moc přívětivý není, tak ty papíry zkuste na novináře. Komisař vás „pozve" do své kanceláře. Zatím ještě zajděte do klubu. Promluvte s **Xavierem** a porozhlédněte se v dalších



místnostech. Dveře jsou zamčené, tak použijte kukačky na stromek a vraťte se ke **Xavierovi**. Až odejde vemte klíče ze šuplíku. Jděte odemknout dveře a pak stejnou cestou vraťte klíče na místo. Sejděte do přízemí. Prohlédněte si zbraně, lebku, deník a obrazy (2x). Pak přijde **von Zell**, nic příjemného. Navštivte barona **von Glowera**. Podívejte se na masku, pak vás čeká delší rozhovor. Zpět do klubu, čeká vás pokec s **von Zellem**. Po té zajděte na policii. Vyzpovídejte komisaře, pak se podívejte na mapu na stěně. **Grossbergovo** jméno s telefonem si poznamenáte pomocí zápisníku. Na farmě pak můžete na toto číslo zavolat. Napište **Grace** a třeba si přečtěte ty knihy od ní. U právníka se zeptejte na pohřešované osoby. Pak odešlete dopis. V klubu vyzpovídejte **Price**, pak přijdou ostatní členové. Zkuste hodit řeč s lidmi u baru, pak to zkuste u **von Glowera**, taky na vás nemá čas. U **von Zella** si jen vyžádejte časopis, vložte do něj diktafon a vraťte ho. Uff, půlku máme za sebou.

KAPITOLA 4. Prozkoumejte znovu levo část knihovny. Nově získanou knihu si přečtěte. Na poště si vyzvedněte dopis od Gabriela. V hostinci si promluvte s **Huberem** a manžely **Smithovými**. V kryptě kostela uvidíte Gerdu. Zpět na zámek, tajňákama dolů, vzít růže a zase zpátky do krypty dát je **Gerdě**. Skamarádíte se a dostanete klíče od auta. Nejprve jeďte do muzea (**Herrenchiemsee**). Kupte si vstupenku a všechno si prohlédněte a přečtěte (pozor! uprostřed lze jít doprava i doleva). Pokud jste si všechno prohlédli, měli byste mít dvě témata na pokec s pokladní. Až se vykecáte, vraťte se do **Rittersburgu**. Promluvte znovu s paní **Smithovou** (**Huber** vám ji zavolá). Na zámku vám **Gerda** řekne, že vám někdo volal. Zavolejte **Barcleyovi**, dozvíte se nové jméno a telefon. Zavolejte tam a pak jděte k autu. Na řadě je **Wagnerovo muzeum**. Prozkoumejte všechny místnosti a promluvte s **Georgem**. Na mapě zvolte černý kříž. Jděte úplně doleva a klikněte na zábradlí. Následuje dlouhý rozhovor s **Dallmeierem**. Pak koukněte na břeh, jezero a kříž. Nyní vás čeká exkurze na zámku **Neuschwanstein**. Zde to bude jednoduché (dlouhé a nudné). Projděte všechny místnosti, klikněte na všechno a pokud to jde tak si poslechněte průvodní kazetu. Zpátky na zámek do knihovny. Použijte Ludvíkovu biografii na telefon. Dozvíte se další telefonní číslo, zavolejte tam. Napište opět **Gabrielovi**, s dopisem pak skočte na poštu. Vpravo vedle kostela rostou žluté květiny. Klikněte na ně, farář vám jednu dá. Jeďte na **Starnberger See** (černý kříž na mapě). Přejděte k jezeru a koukněte na břeh. Položte tam květinu, zjeví se vám Ludvík II. Na zámek. **Gerda** vám řekne, že na vás na poště čeká faxová zpráva. Vyzvedněte si ji a přečtěte ji. Nakonec ji jeďte ukázat **Georgovi** (Wagnerovo muzeum).

KAPITOLA 5. Na **Marienplatz** si kupte klobásu a jděte do klubu. Tam si vemte svůj diktafon a jděte k právníkovi. Přečtěte si nový dopis od **Grace**. Promluvte s **Harrym** a pak ho nechte přeložit pásku. O získané vědomosti se běžte podělit s komisařem. Až se vykecáte, ukažte mu kazetu. **Leber** na chvíli odejde, projděte si zejména nově přinesené papíry. Pak se vydejte do **Buchenau** (nová lokace, na mapě vlevo). Zaklepejte, pokecejte, za právníkem pro prachy, znova do **Buchenau**, zaklepat, dát prachy a **Dorn** vás pustí dovnitř. Pokec vám odhalí spojitosti s členy klubu. Pak přejděte ke zadním klecím a klikněte na tu poslední napravo. Klikněte na slámu. Tygra nakrmte a vemte vlčí známky. Do klubu a jede se na lov.

Vlezte do prostředních dveří nalevo a pokecejte s **von Aignerem**. Přejděte do dveří naproti vašemu pokoji. Ze skříně vemte lano. Otevřete okno a použijte lano na parapet. Vylezte ven a dejte se doleva. Vnikněte do pokoje **von Zella**. Na nočním stolku je jeho zápisník a v něm obálka. Až to čórnete, vejděte do koupelny a podívejte se dolů na předložku pod vanou. Odhrňte ji a prohlédněte si stopu. Stejnou cestou vylezte ven, doprava, do pokoje a dveřmi zpět na chodbu. Posledními dveřmi nalevo vejdete ke **Klingmannovi**. Zpočátku s vámi nebude chtít mluvit, ale až mu ukážete vlčí známky pěkně se rozpovídá. Sejděte dolů a pokecejte s **Hennemannem**. Po té vezměte ze skříně lampu, z krbu sirky a vyjděte ven. Ze stáje si odneste velké nůžky. Jděte doprava a na zemi objevíte stopy. Znovu doprava a dolů ke křoví. Pod ním je další stopa, tak ji prozkoumejte. Křovím se prostříhejte a dostanete se k jeskyni. Vejděte a prolezte otvorem nalevo. Je tam pěkná tma, co? Tak si rozsviťte. Následuje chuťárna (jediná scéna, kvůli které je *GK2* od 17). Zpátky do chaty za **von Glowerem**. Po filmečku si uložte pozici. V inventory zvolte talisman a jděte na sever, západ, západ, jih, západ a znovu uložte pozici. Čekejte na vlkodlaka, až se objeví použijte na něj talisman a jděte za ním na jih. Počkejte vlkodlak na vás skočí, přijde **von Glowerem** a hodí vám pušku (kdo si pozorně přečetl všechny knihy ze zámku, ví proč sám nestřílel), zastřelte vlkodlaka **von Zella** a půjdeme do finále.

KAPITOLA 6. Přejděte k posteli a několikrát klikněte na Gabriela. Skočte na poštu a vyzvedněte pro Gabriela dopis od von Glowera. V hostinci vemte ze stolu housku a promluvte si s paní **Smithovou**. Na zámku v ložnici vemte z postele prostěradlo a vraťte se do vězení. Za oknem sedí holub, tak nalákejte pomocí housky a pak si ho odneste v prostěradle. Pokud to jde, tak pokecejte s Gabrielem. Jeďte do **Altottingu** (nová lokace na severovýchodě mapy). Prohlédněte cedule a obrázky kolem kostela pak vstupte k **mnichovi**. Pokec nic moc, alespoň dostanete kartičku. Před odchodem si kupte jednu lahvičku s vodou (svěcenou nebo prokletou - nehodící se škrtněte). Následuje další návštěva zámku **Neuschwanstein**, jejím cílem je získání tří svitků se ztracenou Wagnerovou operou. Pokud jste pozorně sledovali úvodní film této kapitoly, budete to mít jednodušší. Vejděte do obývacího pokoje (je tam labuť). Až skončí scénka

s dítětem a hlídač odejde, přistupte k židli a nalejte na ní vodu z kostela. Hlídač přijde a hned odběhne. Vraťte se o místnost zpět (ložnice). Na stěně vpravo je těsně u podlahy tajná skrýš prvního svitku. Přejděte do „jeskyní" pokoje a počkejte až hlídač odejde. Tajňák je vlevo dole. Pak vejděte do koncertního sálu a otočte se. Nalevo je chodba, do které vypusťte holuba, čímž odlákáte hlídače. Pod obrazem (před kterým hlídač stál) je tajná skrýš s poslední částí opery. Vraťte se do **Rittersburgu** do kostelní krypty a dvakrát klikněte na stříbrné srdce na Wolfgangově katafalku. Běžte o ně požádat **Gerdu**. S jejím svolením ho vezměte a jeďte do **Altottingu**. Vstupte do mnichovi kanceláře, promluvte s ním a pak mu ukažte buďto kartičku nebo srdce. On vás zavede do svatyně. Koukněte na dveře a urny napravo. Vložte srdce do košíku, pak se můžete ještě pomodlit. Hlavně ale otevřete dveře, průvan sfoukne svíčky, vy můžete přemístit židli a z urny nalevo vyndat svitek. Po té se automaticky vydáte za **Georgem**.

O dva měsíce později

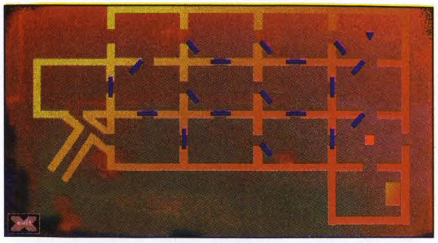
Ze stolu vezměte program a přečtěte si ho (je sice poměrně dlouhý, ale lépe pak pochopíte operní scénu). Podívejte se plakát a pak jděte úplně doprava do kanceláře. Z nástěnky vezměte zasedací pořádek, ze stolu seznam úkolů a kukátko a promluvte s opět ležícím Gabrielem. Přejděte do hlediště a přidejte **Georgovi** trochu starostí. Ještě promluvte s opraváři lustrů (vlevo nahoře). V inventory se podívejte na Wagnerův plán divadla, klikněte na „X". Pak se podívejte na zasedací pořádek a klikněte na hlavní lóži. Vyjděte po schodech nahoru a vsupte do té lóže. Zpět, doprava a dozadu do osvětlovací místnosti. Podívejte se nejprve malým okénkem, pak zapněte reflektor a držadlem ho zaměřte na hlavní lóži. Zpátky dolů do foyer a odevzdejte zasedací pořádek. Pak jděte chodbou vlevo vedle hlediště a vstupte do dveří na konci. Přejděte k provazům a jeden vezměte. Vpravo jsou schody, po kterých se dostanete do přízemí. Jděte doprava a ze skříně na zdi vezměte klíč. Doleva, dolů a vejděte do dveří. Jděte doleva a seberte ceduli „Privat". Ven a zkusit klíče. Doprava, doprava doprava dolů, dolů a jste u pece. Otevřete dveře, přiložte uhlí, zavřete dveře a podívejte na kontrolky pod nimi. Stiskněte knoflík „Automatisch" a páku otočte doprava. Vraťte se ke Gabrielovi, pokecejte a skoukněte krátký filmeček. V kanceláři se převlečte a běžte do osvětlovací místnosti. Kukátkem se přesvědčte, že von Glower i Leber jsou na svých místech. Přejděte k dveřím do hlavní lóže, zavažte je provazem a zamaskujte to cedulí „privat".

Ke slovu se opět dostává Gabriel. V levé obrazovce odsuňte prostřední kufr a pomocí nože odstraňte mříž. Až se dostanete ven, jděte na sever, sever a západ. Klikněte na sekci s provazy, odkud seberte širokou lepící pásku (prostě kobercovku) a vstupte do šatny. Uložte pozici. Seberte kostým, oblečte si ho a pak klikněte na stůl. Pudr zamažte levé zrcadlo a hned se schovejte. Až se herec usadí umlčte ho a spoutejte ho kobercovkou. Následuje dlouhý operní film a pak je na řadě hlavolam (tak trochu), takže znovu uložit pozici. Vaším úkolem je zabránit **Black Wolfovi** (**von Glowerovi** chcete-li) v útěku větrací šachtou a ještě ho musíte zahnat do místnosti s pecí. Zde uvedu jak na to : OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, OTOČIT DOLEVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, OTOČIT DOLEVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, OTOČIT DOLEVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOLEVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOPRAVA, OTOČIT DOPRAVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOLEVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOPRAVA, ZAVŘÍT DVEŘE, OTOČIT DOLEVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, DOPŘEDU, DOPŘEDU, OTOČIT DOPRAVA, DOPŘEDU, DOPŘEDU, DOPŘEDU.

Hned klikněte na **Grace**, s ní pak otevřete dveře pece a předejte štafetu zpátky vlkodlaku Gabrielovi. Nyní vyčkejte až se **von Glower** odrazí ke skoku a strčte ho do pece. Máte to za sebou, nezbývá než se těšit na další Gabrielovo dobrodružství.

Ende The End KOHEC

—Lewis a Máťa



Závěrečná podoba hlavolamu, jak ho pomocí návodu snadno vyřešíte.

Gabriel umlčuje představitele hlavní role, aby se ho mohl sám nahradit.

Sound Blaster 32 PnP

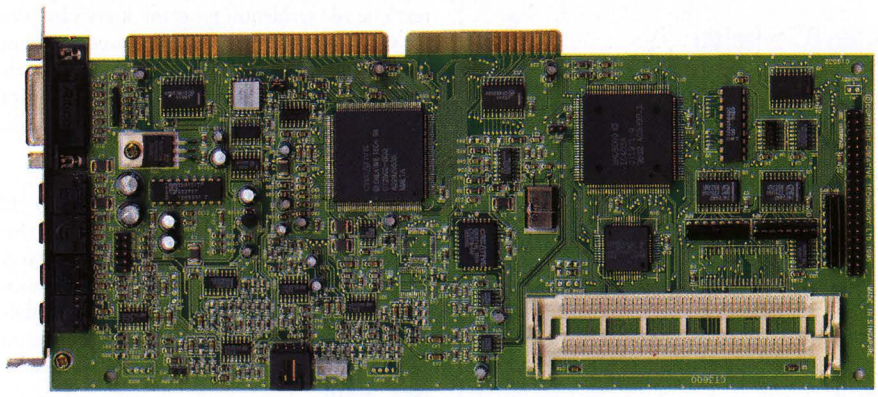
Sound Blastery si rozhodně nemohly nechat líbit, že se na trhu objevila zvuková karta odpovídající standardu *Plug and Play* (dále „*PnP*") jejich největšího konkurenta *Gravis Ultra Sound*. Z těchto důvodů vydala firma *Creative Labs* na sklonku minulého roku *Sound Blaster32 PnP*. Jedná se o vylepšenou verzi *Sound Blasteru AWE32*.

platforma: PC
minimum: PC 386SX, 4 MB RAM, 16-bit ISA bus slot
výrobce: Creative Labs
distributor: BSP-Praha (**tel. 61218070**)
cena: 4800,- Kč

TOMÁŠ JIRÁK

DŘÍVE NEŽ KARTA UVÍZLA VE SLOTU. V této době, kdy se pomalu, ale jistě začíná šířit operační systém *Windows95* nastávají problémy, jak pro výrobce hardwaru, tak i pro nás, kteří jej testujeme. Všichni výrobci, jenž by svůj nový produkt neobohatili o software *MS-DOSu* i *Windows95*, se vystavují snížení odbytu jejich zařízení. Z mého hlediska zachování objektivnosti hodnocení (základní strategie Excaliburu) pokud možná v co největší míře, musím hardware vyzkoušet v obou systémech, což občas přináší jisté nesnáze. Nový standard *PnP* (volně přeloženo „vsuň a pracuj") má za úkol usnadnit práci všem uživatelům, kteří si nechtějí hodiny a hodiny pohrávat s přerušeními a dalšími hardwarovými nastaveními. *PnP* nastaví vše potřebné tak, aby se žádná karta nedostala do konfliktu s druhou a tím zajistí správný chod vašeho počítače. *PnP* byl hlavně vyvinut pro podobné systémy jako jsou *Windows95*, který si všechno nastavuje během práce k podání maximálního výkonu, aniž by uživatel věděl co se právě děje (správnost sebekontroly *Win95* raději nebudu komentovat). Jelikož, jak už jsem se zmínil, výrobci dodávají software i pro *MS-DOS*, ten však není standardně vybaven ovladači na *PnP*, a proto je spolu se základní sadou disket dodáván ovladač na *Plug and Play*, který má zajistit správný provoz PC i v případě, kdy by selhal hardwarový *PnP*.

KARTA JE SPOJENA SE ZÁKLADNÍ DESKOU A BOOTUJE SE MS-DOS. Jako první, aniž by bylo v manuálu zmiňováno, jsem začal instalovat podporu *Plug and Play* technologie. Po úspěšném ukončení této procedury a přebootování jsem mohl přistoupit k samotné instalaci *Sound Blastera*. Zavádění celého programového vybavení zvukové karty mě překvapilo svou rychlostí a jednoduchostí. Když jsem překonal tyto nezatěžující útrapy, mohlo následovat samotné testování. Jako první rozhodnutí bylo otestovat hry a má zvědavost se upínala na Wave-table syntézu. Začalo chaotické spouštění téměř všech programů, které spolupracovaly se *SB AWE32*. Hudba, jelikož jsem byl zvyklý jen FM syntézu, mě naprosto uchvátila. Nyní bych je srovnal například s fotografiemi v novinách. FM syntéza je základní černobílá fotografie jako je např. v Mladé Frontě Dnes, kde vidíte naprosto vše důležité, ale kvalita není zrovna dobrá. Wave-table syntézu bych přirovnal k fotografiím v týdeníku Týden, kde svou barevností a kvalitou nacházíte jen malé odchylky od reality. Ve skutečnosti se jedná o dvě naprosto rozdílné technologie získávání zvuků. FM syntéza je počítačem tvořená, karta má k dispozici několik bodů zvukové křivky daného nástroje a samotnou křivku počítač při každém použití musí vygenerovat (zvuky jsou umělé). Zatím co Wave-table syntéza obsahuje nasamplované originální nástroje, v našem případě má *SB* 512KB paměti na uložení informací o zvukových křivkách hudebních nástrojů (zvuky jsou autentické). Naše karta se dá dovybavit vnitřní pamětí, k tomu tady slouží dva sloty na „krátké" moduly SIMM. Tato paměť se využívá, když vám nestačí kvalita zvuků a používáte softwarovou banku nástrojů. Ve všech hrách pod *DOSem*, které jsem testoval *(DOOM2, Warcraft, Nascars,* atd.) podával *SB* naprosto vyrovnané výsledky, jenž se rovnaly kvalitě CD.



HARDWAROVÁ FUNKCE 3D SOUND. Kulaté logo s nápisem 3D sound, které se nachází na krabici i v manuálu se nyní stává středem mé pozornosti. U dřívějších typů *SB* byl 3D zvuk

JINÝ NÁZOR:

PETR SLOVÁČEK

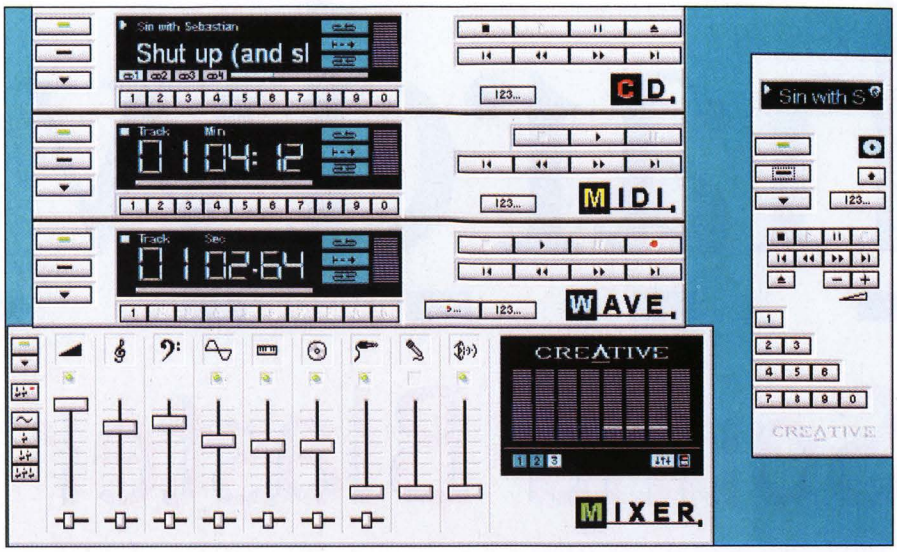
Bohužel, jakožto poloprofesionální hudebník, nemůžu s Xicem tak docela souhlasit. Jelikož vlastním kartu *Gravis Ultrasound MAX* nemohl jsem se vyhnout srovnání. Hned zprvu mě překvapily problémy s instalací. Zprovoznit v počítači dvě zvukové karty bylo prostě nemožné. Myslel jsem, že *Plug and Play* znamená, že zařízení si vybere volný port a přerušení, ale opak je spíše pravdou. Mé pokusy o změnu nastavení adresy *Sound Blasteru* nevedly nikam. Nakonec jsem musel ustoupit a přenastavit *Gravise*, u nějž to prošlo bez sebemenších problémů (takže asi platí starý vtip - *Plug and Pray...).*

Zvuková stránka mě také nijak nepotěšila. Chybí výšky, zvuk je spíše středový a basy se většinou utápí v mohutném echu. U některých MIDI skladeb byl zvuk buď „přeřvaný" a nebo moc potichu. Nový *Blaster* nabízí zase pouze dva digitální kanály (je postaven na starém *SB 16)*, což je proti třiceti dvou u *Ultrasoundu* trochu málo. Wavetable syntéza na první poslech sice nezní špatně, ale po podrobnějším zkoumání, má spoustu chyb. Některé skladby zní dokonce falešně. Co se týče zvuků, dobře zní pouze klavíry, dechové a FX nástroje. Bicí, basové a smyčcové nástroje moc kvalitní nejsou. Není se také čemu divit. Vždyť *SB 32 PnP* má pouze jeden megabyte ROM a tam se toho moc nevejde. Mimochodem na kartě také není přítomen ani jeden byte RAM, takže na nějaké vlastní nástroje zapomeňte. Softwarová podpora, je také slabá. Chybí MIDI editor a nějaký prostředek na vytváření vlastních zvuků.

V celku pro mě byl nový produkt spíše zklamáním. Za jen o něco větší cenu lze sehnat již poměrně dost profesionální zvukové karty. S nadějí očekávám nového *Gravise PnP* a doufám, že nebude postižen stejnými chybami.

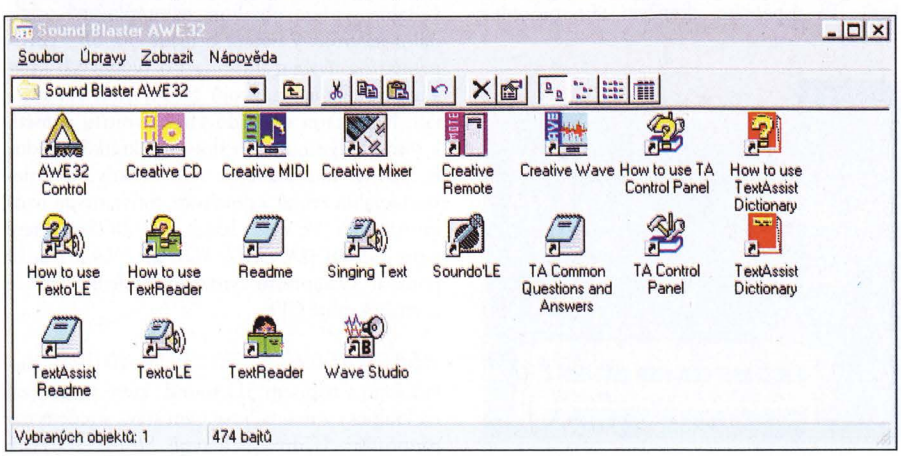
—Twyn

Celkový verdikt: nic moc.



podporován především softwarově a jeho výsledek se rozhodně nerovnal dojmu třetího rozměru. U testovaného *SB 32 PnP* se sice musí také zavést ovladač do paměti, aby mohl být využíván 3D zvuk, ale výsledek je dokonalý. V první fázi jsem zkoušel tuto funkci pouze na dvou reproduktorech a výsledek byl obdivuhodný, připadal jsem si jak ve zvukové bublině (říkal jsem si: „lepší stereo"). V druhé fázi jsem propojil *SB* s Hi-Fi věží, která vlastní funkci DOLBY PRO LOGIC a sedl jsem si mezi všech pět reproduktorů efekt byl naprosto nezapomenutelný. Vždycky jsem si říkal, že ve hrách typu *DOOM* by se mělo dát chodit po zvuku, ale v tomto případě je to velice nebezpečné aniž byste riskovali infarkt, umístění všech zvuků je tak dokonalé, že se vám pomalu naskýtá příležitost si na kolem letící kulky sáhnout.

JAK SE CHOVAL SB VE WINDOWS? Jelikož funkce *SB* a software pro *Windows 3.x* a *Windows95* je naprosto totožný, věnujeme oběma systémům pouze jeden odstavec. Co se týká *Win 3.x* je chod i instalace bezproblémová a jsou zde viděl zkušenosti v tomto osvědčeném systému. Hlavní zádrhel nastal v instalaci *Windows95.* Po oznámení úspěšné instalace jsem musel počítač nechat přebootovat. Po spuštění mi bylo oznámeno, že se do *Windows* dostaly starší verze ovladačů a že musím nechat počítač znovu přebootovat, aby mohl opravit chyby. Po následném znovuspuštění mi byla oznámena chyba „program MSGSRV32.EXE provedl neplatnou operaci" a systém se mi nepodařilo navrátit do funkčního stavu ani v servisním režimu. Následovala nová instalace *Windows95.* Výše zmiňovaný problém se opakoval ještě 3x. Začal jsem věřit řečem, že překladatelé systému *Windows95* do českého jazyka přeložili i část programu, a proto jsem ze zoufalství nainstaloval anglickou verzi *Windows95.* Po nainstalování softwaru pro *SB* 32 *PnP* a přebootování se mi objevila ona hláška starších verzí systému. Začal jsem se obávat stejného výsledku, ale nechal jsem ovladače opravit. Po novém spuštění *Windows95* mě překvapilo, že se neobjevilo žádné chybové hlášení. Začal jsem bez sebemenších problémů pracovat a vše fungovalo podle mých představ. Nevím co si mám o těchto problémech myslet, ale domnívám se, že jsou *Windows95* příliš uspěchané a chyb je příliš mnoho. Řešením těchto nesnází je: pokud máte české *Windows95* ponechat standardní ovladače, které si dodají *Windows* a nainstalovat software pro *Win 3.x* nebo zakoupit anglickou verzi *Windows95* a pracovat v prostředí počítači rozhodně bližšímu. V dodávaném programovém vybavení se nachází software, který svým vzhledem připomíná Hi-Fi věž (umožňuje přehrávání CD, MIDI a WAV souborů), software na čtení a zpívání textů (je zde rezidentní program, který vám přečte vámi zvýrazněný text na obrazovce, program je dělán pro anglická slova, ale česky mluví celkem dobře), WaveStudio slouží k nahrávání a práci s Wav soubory a velice povedený mixér, jenž vám umožní ovládání basů i výšek.



SOUND BLASTER 32 PNP

testováno na: 486DX4 120 MHz, 8 MB RAM

Velice dobrá a cenově přijatelná zvuková karta.

KONEČNÉ HODNOCENÍ. *Sound Blaster 32 PnP* je velice kvalitní zvukové zřízení, na kterém se nepodařilo přes dobu redakčních testů najít chybu, když nepočítáme dodávanou softwarovou podporu. Tato zvuková karta je kompatibilní se všemi předcházejícími verzemi. I tento produkt by si zasloužil ohodnoceni Excalibur tipem. **—XIC**

Joysticky

TOMÁŠ JUNGWIRTH

THRUSTMASTER F16 FLIGHT CONTROL SYSTEM - F16-FLCS

Jestliže chcete zažít let téměř jako v F-16, je tento joystick pro vás. Firma *ThrustMaster* přišla s joystickem, který je přesnou kopií kniplu letadla F-16C model Falcon. Oproti ostatním joystickům působí mohutně a po celém jeho povrchu je roztroušeno 9 tlačítek.

Páka se vychyluje naprosto plynule a volně, působí velice přirozeně. Není až tak tvarována podle sevření prstů, ale nestalo se mi, aby některé tlačítko vadilo. Základna je větší, než u ostatních typů, proto joystick drží na stole i při sebevětších výchylkách. Jednotlivá tlačítka jsou od sebe odlišena barevně a tvarově. Některá, přesněji čtyři jsou vícepolohové a slouží k pohledům do stran nebo k přepínání rozsahu radaru.

Na základně je také přepínač Run/Download. To už se dostávám k výhodě těchto nových joysticků - konfigurovatelnosti. Jakémukoliv tlačítku lze přiřadit klávesa či více kláves, které nahrazují funkci klávesnice(viz Phoenix). Klávesnice jako taková se připojí přes joystick. S tímto systémem pracují také jiní výrobci viz Phoenix. Nevýhodou může být častý výskyt chyb při práci, kdy je joystick zapojen a posílá kódy kláves do počítače. Je nutno posléze vymazat buffer v joysticku. Konfigurace je velice jednoduchá, s dodávaným softwarem ji zvládne i laik. Při propojení s WCS už to tak jednoduché není. Konfigurační program obsahuje předem nastavené soubory s konfigurací kláves pro nejznámější hry a simulátory a vy je pak jediným stiskem přesunete do joysticku. Trochu se to podobá downloadu u tiskáren. Tyto soubory si můžete libovolně vytvářet, upravovat, tvořit makra, výsledek si pak uložíte. Tento systém je velice jednoduchý a příjemný, protože nepodporuje-li hra *ThrustMaster,* zvolíte si přímo klávesy, které do joysticku uložíte.

Hlavní předností je však samotný výkon v simulátorech. Joystick citlivě reaguje na každou výchylku a pohyb je naprosto plynulý a přirozený. Hry a především letové simulátory pak dostávají zcela jiný rozměr. Ve spojení s WCS a RCS je to nejlepší co muže letového fandu potkat.

Jen snad vysoká cena odradí nesmělé laiky, kteří si netroufají do takovéto části počítače investovat. Jestliže si rádi zalétáte, pak neváhejte, *F-16 FLCS* je to nejlepší a jediné co k letu potřebujete.

platforma: PC
výrobce: ThrustMaster
distribuce: Popron Distribuce
cena: 6999,- Kč
F-16 FLCS 92%

THRUSTMASTER MARK II FLIGHT CONTROL SYSTEM - MKII-FLCS

Nižším typem firmy *ThrustMaster* je Mark II FLCS. Jesliže tento vztáhnu k typu F-16, nevychází *Mark II* z boje poražen, ba naopak. Tento joystick je nejvýhodnější poměrem cena/výkon.

Neobsahuje konfigurovatelná tlačítka, ani propojení ke klávesnici. Výhoda Mark II je v jeho použití. Jak by se na první pohled zdálo, jedná se o joystick pro simulátory. Avšak s tímto joystickem lze bez problému hrát i hry akční a se simulátory naprosto nesouvisející.

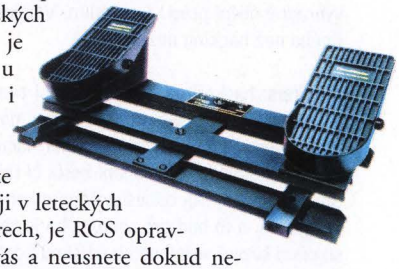
Tlačítka jsou na Mark II jen čtyři a zcela na vrchu kuželovitý přepínač pohledů. Nejsou také tak měkká jako u F-16 FLCS a páka se pohybuje ztuha. To je také jediný problém tohoto joye - neodpovídající velikost základny. Joystick se při výraznější výchylce převrací, ale tomu lze zamezit jednak když přestaneme hrát hry, nebo joystick pevně uchopíme. Zkoušel jsem s tímto typem snad všechny druhy her: od *DOOMa* přes *Strike Commandera,* všechny *Aces,A-10, Nascar Racing, NBA 95, Wing Commander 3, Fade to Black, Air Power, Dawn Patrol, Descent, Last Dynasty, Comanche 2.0.* Z tohoto přehledu vidíte, že více je obsaženo simulátorů, ale Mark II fungoval perfektně i při basketu, fotbalu a střelbě na cíl. Oproti svému typově vyššímu bratru je o polovinu levnější. Pro ty co nevědí, který joystick, potom já vím co jim navrhnout - ThrustMaster Mark II FLCS.

platforma: PC
výrobce: ThrustMaster
distribuce: Popron Distribuce
cena: 3349.- Kč
Mark II FLCS 89%

THRUSTMASTER RUDDER CONTROL SYSTEM - RCS

Existuje speciální periferie na počítač, která vám pocit letu přiblíží asi ze všeho nejvíce - pedály. Firma *Thrust Master* nezapomíná a tento výrobek ve svém sortimentu také nabízí. Jednoduše si postavíte nohy na pedály, připojíte přes joystick, zapnete podporu v simulátoru a je to. Takto vám odpadá starost např. v letových simulátorech o směrovku, která je jako naschvál v různých simulátorech na různých místech. RCS nepotřebuje a ani s ním není dodáván žádný software a jeho instalace je velmi jednoduchá. Každý si řekne, že je to investice navíc. Možná máte pravdu. Téměř šest a půl tisíce českých peněz je opravdu velmi mnoho. Pokud rádi létáte a nejraději v leteckých simulátorech, je RCS opravdu pro vás a neusnete dokud nebudete mít RCS přišroubovaný na podlaze (to je snad jediná nevýhoda - RCS se viklá, je potřeba ho zajistit proti překlápění) Ti z vás, co občas pohladíte joysticky u *Mortal Kombatu* se ani nenamáhejte zjistit o co jde - je to zbytečná a drahá investice.

—TJoker



platforma: PC
výrobce: ThrustMaster
distribuce: Popron Distribuce
cena: 6559,- Kč
RCS 95%

HISTORIE a současnost hackingu

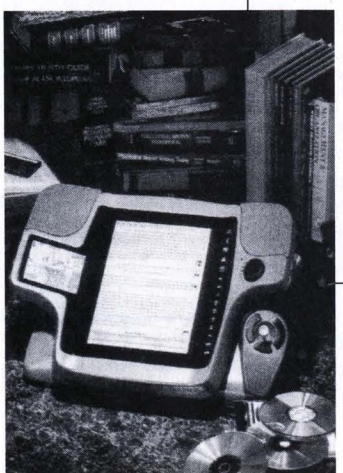
Jako odezvu široké čtenářské veřejnosti na mou reportáž z Ex. 51 pokračuji s použitím dat kolegy Blackheada, jemuž tímto děkuji, rozšířenými vysvětlivkami z oboru počítačového pirátství. A jelikož na počátku bylo slovo, i my se přizpůsobíme a začneme několika slovy o hackerských oborech.

Crashers: za doby studené války byli nejrozšířenějšími a nejoblíbenějšími hackery. Crasheři (a hackeři) byli a jsou tajně placeni či zcela legálně zaměstnáváni zpravodajskými službami rozličných velmocí jako např. americkou *Central Information Agency,* britskou *Secret Service,* bývalou sovětskou *Komitet Gosudarstvenoj Bezopastnosti* atd. Jsou najímáni v případech, kdy data nestačí pouze najít a okopírovat, ale je třeba je zničit. Díky své specializaci jsou crasheři nejobávanějšími z početné rodinky hackerů.

Řadí se k nim i průmysloví špioni, placeni velkými podniky k ničení konkurence či kopírování nových nápadů, a pomstychtiví zaměstnanci velkých koncernů a bank, bez milosti mazající všechna dostupná data. Posledně jmenovaní však do žádné hackerské komunity nepatří.

Hackers: slabší odvar crasherů, data pouze vyhledávají a kopírují, ničí pouze programy, o kterých se domnívají, že je ohrožují. Napichují počítačové sítě, dálkové přenosy dat, pokoušejí se uhádnout vstupní kódy. Většina jejich počinů vzniká z naprostého fanatismu. Svému koníčku obětují veškerý volný čas i peníze. Valná většina z nich si nahrazuje nedostatek spánku (jelikož hackeři jsou výhradně noční ptáci) fetovaním. Většinou pro nic jiného než hacking nežijí.

Crackers: hackeři na nejvyšší úrovni znalostí. Plynně ovládají strojový jazyk a systémové programování. Pídí se po tajných informacích a pociťují uspokojení při překonání hesla či tajného kódu. Též se zabývají odheslováváním komerčních programů, a to buď pro sebe, nebo je tak zpřístupňují široké veřejnosti k dalšímu kopírování. Často dodávají informace o odblokovaném softwaru, nebo způsobu odblokování do veřejných informačních sítí (např. E-mail, INTERNET, TYMNET). Nyní způsobili jistý rozruch svými pirátskými kopiemi *Windows 95.* Se svými výrobky - cracky- se nijak netají a vkládají před originální intra svá vlastní loga, většinou pohyblivá a opatřená hudbou. Nutno podotknout, že v některých případech profesionalitou svého zpracování



Většina multimediálních a TAD systémových počítačů pracuje s nosičem CD-ROM X/A.

PAVEL HACKER

hackerský případ

Jednoho srpnového čtvrtka roku 1986 objevil pracovník výzkumného střediska Lawrence Berkeley Laboratory, jež leží u Sanfranciského zálivu, pětasedmdesáticentový schodek. Někdo zkrátka spotřeboval počítačový čas za 75 centů, stačilo, aby se do sítě jen přihlásil, a nezaplatil. Problém hodil na krk novopečenému správci počítačové sítě Cliffu Stollovi. Jiní by se takovou malicherností odmítli zabývat, ale právě tak směšná cifra nutila Cliffa k tomu, aby přišel schodku na kloub. Několika testovacími programy si ověřil, že v systému nedošlo k chybě a posléze objevil nezaplacený účet na jméno Hunter. Objevil se však další problém. Kolegové Stolla ujistili, že žádný Hunter u LBL otevřený účet nemá a nikdy s LBL neměl co do činění. Den nato si Marylandský počítač Dockmaster elektronicky stěžoval, že se kdosi z LBL pokoušel proniknout do jeho databáze. To už nějaký rozruch vzbudilo, zvláště když se zjistilo, že Dockmaster patří Národnostnímu počítačovému bezpečnostnímu centru (NCSC) u Baltimoru. Jak Stoll později zjistil, ten kdosi použil účet jistého Joe Sventka, jež se toho času nacházel v Anglii.

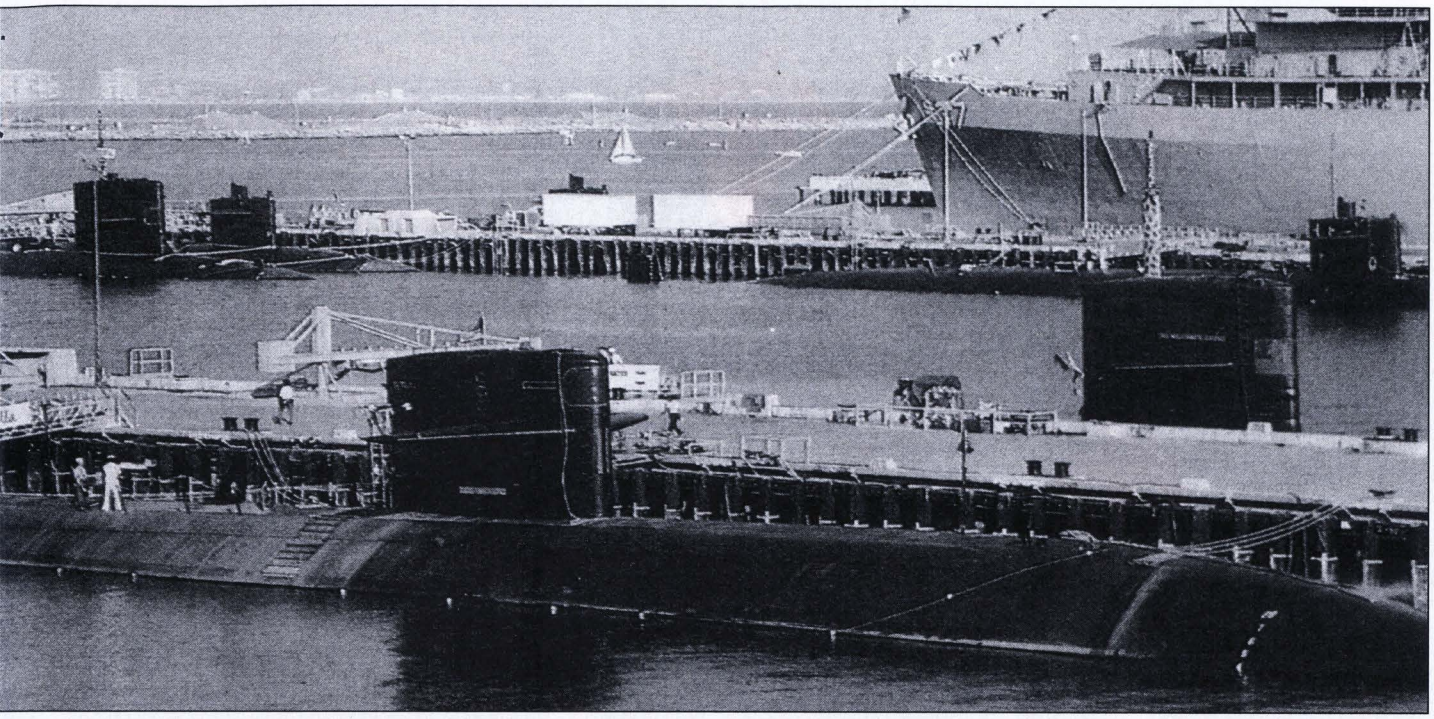
Cliff si „vypůjčil" na padesát tiskáren a monitorů, z jejichž pomocí mohl sledovat každý vetřelcův pohyb. Někdo využil díry v softwaru, zmocnil vyšších práv přístupu a tři hodiny slídil po systému LBL.

Stoll zatím ještě netušil, že se mu po síti neprochází nějaký šikovný student z Baltimore, ale tři velice schopní hackeři, v Hannoveru známí pod přezdívkami Urmel a Hagbard. Ve skutečnosti se jmenují Markus Hess a Karl Koch. Byli placeni mužem, jež se jim představil poze křestním jménem a nijak se netajil s tím, že je agentem KGB.

Hackeři mu nejdříve nabízeli jednorázový obchod za půl milionu dolarů, ale agent je záhy přesvědčil o spolupráci. Perestrojka neperestrojka, Moskva nechce ztratit přehled o dění v imperialistickém táboře, tak se oba mladíci noc co noc toulali po počítačových systémech USA. Když se klíčová slova vetřelce počala hemžit slovy jako SDI (Strategická obranná iniciativa, tzv. Hvězdné války) , KH - 11 (americká špionážní družice) a Redstone (balistická střela Země - Země s možností montáže jaderné hlavice), zalarmoval Stoll policii. Jelikož však vetřelec používal Tymnet a jeho akční rádius tvořilo více států Unie, musel se obrátit na FBI. Na soudní příkaz si však musel ještě nějaký čas počkat. Hannoverští hackeři, posíleni o další tři výtečníky, začínají být nervózní. Dostávají od KGB 2500 - 5000 dolarů , o něž se dělí pět lidí. Čtvrtinu navíc spolykají účty telefon a fax. Koch se utápí ve svých kokainových snech, hackeři se vzájemně osočují, vyhrožují si zabitím. V tempu je udržovalo pouze ujišťování KGB o stonásobné částce, kterou hackeři obdrží „za něco opravdu velkého". Cliffa mezitím napadlo, aby si v souladu s učebnicí fyziky pro střední školy vynásobil naměřenou hodnotu signálu polovinou rychlosti zvuku a odpočítal od výsledku prodlevu vzniklou v síti. Mělo by mu vyjít, v jaké vzdálenosti od Lawrence Berkeley se hacker nachází. Jelikož nemohl požít ping-adresu, sehnal si osciloskop a požádal své přátele z různých koutů USA, aby mu zavolali. Signál z Los Angeles měl echo asi jednu desetinu sekundy, z New Yorku asi sekundu. Výsledek měření však Cliffa nijak nepotěšil. Vyšlo mu, že hacker se nachází asi 12 000 km od LBL, tedy kdekoli od Jižní Ameriky po Evropu.

Račte si vybrat. Hackeři se nazítří nabourali do systému koncernu Mitre, jehož tajné kontrakty s armádou přitahují všechny hackery jako vegetariána čočovice. Ted'už vetřelci hrozilo pět let vězení a 50 000 dolarů pokuty. FBI se konečně rozhoupala. Stollova přítelkyně přišla na nápad, aby tedy Cliff vytvořil soubor, jenž bude obsahovat něco, co hackery tolik zajímá. Cliff tedy zalarmoval FBI a správce Tymnetu a vytvořil soubory SDInet, plné fiktivních dat a informací vojenského rázu. Soubor obsahoval asi stopadesát tisíc slov, tedy minimálně dvě hodiny čtení na dobrou noc. Snaha byla korunována úspěchem. Po několika dnech se hacker chytil - či spíše zbaštil to i s navijákem. Zdržel se sice jen 45 minut, ale lidem z Tymnetu to stačilo. Zainteresovali do věci správce německé plošné sítě Datex - P, přes níž se hackeři napojovali na Tymnet a Spolkovou poštu. Cliff si konečně oddechl. Netušil však, že spolkové policii bude trvat téměř dva roky roky, než pozatýká a usvědčí pachatele.

Pro Hesse, Carla, Brzezinskeho a Carla hra skončila. V tzv. Operaci Eqalizer už pokračuje pouze Koch, jež nechodí domů a vybaven laptopem operuje z telefonní budky. Ani Kochovy kokainem pocuchané nervy tlak nevydrží a hacker se jde udat německé bezpečtnostní službě. 25. července 1988 jsou vznesena obvinění z ohrožení vnější bezpečnosti Spolkové republiky spoluprací s cizí výzvědnou službou. Překvapivě chybí zmínka o porušení zákona o počítačovém pirátství. Interview a film, na kterém jsou zachyceni Koch a Hess při pronikání do databází v Německu a Itálii, v žádné německé televizi nikdy nebyl vysílán. Koch se angažuje v místní politické straně a zdá se, že jeho protidrogová kůra je úspěšná. O to překvapivější je tragický závěr jeho životního příběhu. Koch, před několika dny opět předvolán k intenzivnímu výslechu, se v malém lesíku polévá plným kanystrem benzínu a škrtá sirkou. V únoru roku 1990, po vleklém procesu, byli hannoverští hackeři byli shledáni vinnými ve smyslu obžaloby a odsouzeni: Peter Carl na dva roky, Dirk Brzezinski na čtrnáct a Markus Hess na dvacet měsíců odnětí svobody. Všem byl však trest podmínečně odložen. Zákonná lhůta jim vypršela před dvěma lety.



Co by mi KGB dala za plány k této věcičce počátkem sedmdesátých let? Pár set tisíc rublů nebo kulku do hlavy?

předstihují hru samotnou. Avšak éra těchto inter víceméně zanikla společně s osmibity.

Carders: tento druh hackerů spíše pije krev bankám a obchodům. Používají falešné přístupové karty k získání věcí zadarmo. Mohou používat kreditní karty cizí (kradené), nebo karty vlastní (falešné). Dále využívají i přístupových kódů na počítačích samotných. Mohou tak získat buď zboží (nákup na kreditku), peníze z banky, nebo možnost bezplatných telefonních hovorů. Ti nejlepší z nich mohou z pohodlí svého domova, připojeni na INTERNET a BLUE BOX (Zařízení umožňující napojení na telefonní centrálu přes cizí přípojku - a tím pádem i účet.) kontaktovat své přátele kdekoliv na světě a účet za telefon za ně platí někdo jiný. Tento levný typ telefonování občas používají schopní crusheři a hackeři k volání přes oceán. Inu, on hacking není věru levný koníček - jen účet za telefon často přesahuje dva tisíce marek měsíčně.

Muggers: vesměs nejrozšířenější kasta. Jsou to méně zdatní jedinci, kteří většinou neumějí crackovat a tak pouze kopírují programy. Mezi ostatní hackery ani nejsou počítáni a jsou považováni za ubohé amatéry.

Přehled bychom tedy už měli a můžeme se věnovat hackingu v dobách, kdy ještě hojně užíval **Pampers.** Počátek hackingu se datuje okolo roku 1950. Za pravděpodobné začátky se dá považovat snaha studentů amerických universit opravit si ve školním počítači své posudky či hodnocení. Nesměle a se značnými „ztrátami" na badatelském poli se pokoušeli nabourat lokální školní sítě a stejně jako odpradávna někteří lidé vynikají v něčem a jiní zas v onačem, někteří z šikovných studentíků zjistili, že jejich nový koníček je o mnoho zábavnější než škola a začali se mu věnovat naplno.

Za drobné honoráře od méně schopných spolužáků počali nakupovat lepší výkonnější zařízení, pronikali do dalších, vzdálenějších sítí za pomoci fantazie a zaryté urputnosti, s níž se pokoušeli a pokoušejí uhádnout blokovací hesla v databázích po celém světě. Zanedlouho se objevila nutnost výměny obehraných hesel za nová, v důsledku čehož vznikl v Milwuakee údajně první hackerský klub na světě, následován tisíci ostatních. Hackerské komunity se záhy staly organizovanými a majetnými, jelikož valná většina hackerů je současně vynikajícími počítačovými odborníky - hackeři si často vydělávají na živobytí jako programátoři či playtestři, a to často i u kolosů, jako je například Siemens.

Ale nyní k principu. Dnešní svět je protkán počítačovými sítěmi jako krevní oběh průměrného Čecha cholesterolem. Žádná z těchto sítí však nemůže fungovat bez důvěry. Ze sítě může každý uživatel okopírovat data či informace, která někdo jiný do sítě vypustil (taky si může lehce okopírovat vira, ale v tom případě má smůlu) a sám ostatním poskytnout informace, o kterých to uzná za vhodné. V každém případě má však právo na soukromí, tudíž své informace obrní nějakým heslem a domnívá se, že je to jeho svaté právo. Každý hacker by mu však vysvětlil, že se mýlí, a dle hesla „Co je tvoje, to je moje, a co je moje, do toho ti nic není!" by mu dotyčné informace v lepším případě jen nabourál a prohlédl, v horším případě smazal. Nemusí v tom být nic osobního, jde jen o princip. A pak považujte své PC za vrbu...

Veliké počítačové sítě mají jednu ještě větší chybu: nepokoušejí se hackerům nijak složitě bránit (vyjma těch vojenských, pochopitelně). Ochranná opatření jsou patřičně drahá a hlavně značně stěžují pružnost přenosu dat, kvůli které vlastně počítačové sítě fungují. Navíc jsou mnohé počítače, zvláště pak v lokálních sítích, programovány tak, aby důvěřovaly jeden druhému. Pokud jsi košer pro kolegu, pak jsi v pořádku i pro mne a žádné další heslo už nepotřebuješ. Hackeři těchto okolností hbitě využívají - a kdo by se jim taky divil, nicht wahr? Uživatelé a hlavně správci počítačových sítí se tak dostávají do situace psa, který štěká, ale nekouše. ***Další ukázka absurdity lidského počínání.***

Toto však jen na okraj. Pokud budete mít ještě nějaké dotazy z oboru hackerského, neváhejte a pište do redakce. Pokusím se všem odpovědět - třeba i formou dalšího článku.

—Rattle

V článku byly použity úryvky z knihy Kukaččí hnízdo od Cliffa Stolla, kteroužto si tímto autor dovoluje vřele doporučit.

Kdo se stal Ufonem?

VÁŽENÍ ČTENÁŘI EXCALIBURU!
V minulém čísle (Ex.52) jsme vyhlásili apokalyptickou soutěž, dotovanou cenami od „ufounů“, samotných Microprose.
Po několika dnech od vydání Ex.52, jsme pochopili (my přeživší), že apokalypsa nastane v redakci, jestliže se nám nepodaří najmout brigádníky na třídění vašich všech odpovědí.
A proto jsme se dobrovolně najali.
Ne, že bychom poslední víkend před vydáním tohoto čísla obětovali „zcela“ dobrovolně, ale vidina vlastního lynče zuřivými hordami našich věrných čtenářů nám dala opravdu dostatečnou pracovní motivaci. V následujících řádcích se dozvíte, komu se podařilo svojí X-COM manii dovést do absolutního konce.

Šťastnými deseti vylosovanými vítězi, kteří hravě překonali otázky v oborech ufoanatomie, boj. systémůX-COMu a UFA a tímto zcela přesvědčivě prokázali své „kosmické“ zkušenosti, se stali:

1. Aleš Dvořák, Vyšší Brod
X-COM bunda

2. Pavel Cingroš, Plzeň - Křimice
X-COM tričko + hrníček

3. Jan Husák, Hradec Králové 9
X-COM tričko

4. David Sechser, Praha 2
X-COM hrníček

5. Ladislav Kšír, Karlovy Vary
X-COM hrníček

6. Petr Vala, Rakvice
X-COM hrníček

7. Radek Jureček, Frýdek - Místek
X-COM placky

8. Petr Havránek, Děčín 3
X-COM placky

9. Martin Měšťák, Praha 4
X-COM placky

10. Judr. Jan Pavlík, Jílové u Prahy
X-COM placky

Touto dobou již adresy výherců míří do sídla *Microprose* ve Velké Británii, kteří vám přímo na vaši adresu zašlou všechny tyto skvělé výhry. Tak si je pěkně užijte.

Pro informaci těm, kteří v klání s UFO neobstáli, zveřejňujeme správné odpovědi:

001.
c)

002.
g)

003.
a-1
b-5
c-2
d-3,
e-4

004.
Gauss Defence - obr.3
Sonic Defence - obr.1
P.W.T. Defence - obr.2

005.
a) Apocalypse
uznali jsme i d) Apokalypsa (český překlad názvu)
—Lee

Excalibur

Ceník inzerce platný od dubna do června 1996

Tel./fax: 66 71 23 15-6, Klára Dosoudilová, PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Profil časopisu

Recenze a návody, hardware a multimedia — zaměření na domácnost — náklad 24.000 ks +- 20 %.

Profil čtenářů

(podle čtenářské ankety PCP '95, 765 respondentů)

Všeobecná charakteristika: zajímají se o počítače a počítačové hry, vlastní počítačové vybavení v hodnotě 30 - 100.000 Kč, patří mezi střední a vyšší příjmové skupiny a utrácí většinu peněz za hardware.

Věkový profil čtenářů Excaliburu: 11,6 % do 14 let, 38,3 % 15 - 17 let, 42,4 % nad 18 let.

V roce 1994 koupil počítačové hry: 31 % nad 1.000 Kč, 40 % nad 5.000 Kč, 10 % za 10.000 Kč a více.

Čtenáři Excaliburu jsou uživateli počítačů: 70 % IBM PC kompatibilní, 16 % Commodore Amiga, 14 % ostatní.

Ceny barevné inzerce

1 strana	13.200 Kč	1/1 strany - obálka	19.900 Kč
1/2 strany	7.900 Kč	2.+3. strana	28.600 Kč
1/3 strany	5.900 Kč	vkládaná (do 8 stran)	29.000 Kč
1/4 strany	4.900 Kč	všívaná (do 8 stran)	19.000 Kč

Příplatek za umístění na stránku zvolenou inzerentem: 20 %. K cenám se připočítá 22 % DPH. Agenturní provize pro agentury, sdružené v ARA: 15 %. Sleva 5% z ceny při platbě nejpozději **do uzávěrky** v hotovosti, nebo předložením bankou ověřeného příkazu k úhradě. **Po uzávěrce nelze inzerci odvolat.**

Technické specifikace

1 strana	203 x 273		203 x 273
1/2 strany	100 x 273		203 x 135
1/3 strany	65,5 x 273		203 x 89
1/4 strany	203 x 66,25		100 x 135

Na spad přidávat po stranách 3 mm kromě hřbetu (tj. 206 x 279 mm).

Harmonogram

Uzávěrka podkladů: 10. dne v měsíci.

V prodeji od: 1. dne v měsíci.

Podklady pro inzerci

Hotové podklady: vyseparované výtažky (CMYK, ofset) na filmech v rozměru 1 : 1 **s nátiskem.** Požadovanou barevnost inzerce zaručujeme pouze v případě, je-li přiložen nátisk provedený ze stejných litografických separací, které půjdou do tisku. **Podklady pro další zpracování:** nákres 1 : 1 se spočítanou sazbou, vyznačenou barevností v % ze škály barev CMYK nebo PANTONE a obrazové předlohy s vyznačenými výřezy na košilce diapozitivu popř. na zadní straně reflexivních předloh — úplný a čitelný strojopisný text — text na disketě 3,5" v textovém editoru T602 v kódu LATIN2 — soubory na disketě 3,5" nebo SyQuest 88 MB, program QuarkXPress verze 3.3 (rozměr 1:1), speciální fonty je nutno předem projednat — CorelDraw: export Adobe Illustrator, text uložit do křivek, bitmapové obrázky přiložit zvlášť. — Inzertní oddělení si vyhrazuje právo nepřijmout podklady neodpovídající technickým požadavkům.

LIBRA ELECTRONICS s.r.o.
Chelčického 13A
370 01 Č. Budějovice
tel./fax: 038 / 7311 742 - 5

Na Vinobraní 55/1792
106 00 Praha 10
tel.: 02 / 769 412 - 3
fax: 02 / 769 410
ProCA

NABÍZÍME POČÍTAČE BRAVE® Classic A LIBRA® V CENÁCH OD:

4 MB RAM, 256 KB cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, myš
MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace

486 DX2 - 80 MHz / PCI	25.350,-
486 DX4 - 120 MHz / PCI	26.650,-
PENTIUM - 75 MHz / PCI / 8 MB RAM	32.050,-
PENTIUM - 100 MHz / PCI / 8 MB RAM	35.150,-
PENTIUM - 150 MHz / PCI / 16 MB RAM	48.900,-

PC MAGAZINE CZECH EDITION EDITORS' CHOICE

CHIP České vydání Tip

15" monitor MPR II -Non Int., dig. ...	+ 3.350,-	CD-ROM Mitsumi FX400	+ 3.200,-
17" monitor MPR II -Non Int., dig. ..	+ 11.500,-	CD-ROM Mitsumi FX600	+ 5.200,-
HD 1,1 GB	+ 900,-	zvuková karta 16-bit	+ 1.350,-
HD 1,6 GB	+ 3.100,-	Windows 95	+ 2.900,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
V PRAŽSKÝCH PRODEJNÍCH MÍSTECH ZAJIŠŤUJEME LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233Tel: 0301/25 680
BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel: 0501/45 41 04
BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel: 05/75 54 83
BRNO: DINGO, Olomoucká 3c, Tel: 05/57 63 55
BRNO: PROSEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96
BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel: 05/422 104 87
BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel: 0627/24 110
ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel: 038/731 17 42-45
DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotinova 378, Tel: 0412/221 13
FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel: 0656/56 441
FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel: 0658/36 997
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel: 049/30 680
HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA VT, Velké nám. 28, Tel: 049/25 880
HRANICE NA MORAVĚ: SMOZA, Galašova 851, Tel: 25 51 11
HULÍN: N.W.T. Computer, nám. Míru 1217, Tel: 0634/92 10 48
JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel: 0428/20 770
JESENÍK: DINGO, Dukelská 1240, Tel: 0645/33 39 (l. 224)
JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel: 066/20 623
KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel: 017/49 611-12
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel: 0327/48 37
LIBEREC: ProCA s.r.o., 048-25 958
LITOMĚŘICE: SNELL, Pekařská 1, Tel: 0416/63 84
LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel: 0395/39 08
OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25
OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel: 069/611 61 24
OSTRAVA: ProCA, Pražákova 12, Tel: 069/54 146
OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 1744, Tel: 069/691 41 01
PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel: 040/621 00 49
PLZEŇ: LIBRA HQ, Bezručova 21, Tel: 019/722 62 33
PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel: 02/242 19 581
PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel: 02/53 89 02
PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 28, Tel: 02/781 71 85
PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel: 02/786 91 83
PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel: 02/782 26 31
PŘEROV: TILL CONSULT, Kratochvilova 41, Tel: 0641/201 915-17
SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel: 0314/52 417
TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel: 0417/455 65
TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel: 0504/726
TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel: 0436/218 89
ZÁBŘEH: ProCA, 28. Října 2, Tel: 0648/88 127
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM